WARWIND™ II

DIE INVASION™

HANDBUCH

SSI LTD

A MINDSCAPE® COMPANY

INHALTSVERZEICHNIS

RÜCKKEHR NACH YAVAUN, WELT VON War Wind II: Die Invasion . . . 1
Geschichte: Die Teleportation 1

VOR DEM SPIELSTART 3
Was gehört zu diesem Spiel? 3
Verwendung der Maus 3
Online-Hilfedatei und Spielanleitung . . . 4

MENÜS UND BILDSCHIRME 4
Hauptmenü 4
Assistent für Multiplayer- und benutzerdefinierte Szenarios 10
Optionsmenü 14
Spielbildschirm 16

DAS SPIEL 21
Bewegung und Befehle 21
Der Kriegsnebel 28
Ressourcen 29
Führungsqualitäten und Einfluß 32
Heldenhalle 33

CLAN-EINHEITEN UND FAHRZEUGE . . 37
Einheiten aufnehmen und anwerben . . . 37
Allgemeine Einheitstypen 38
Ausbildung und Aufwertungen 41
Clan-spezifische Einheiten und Fahrzeuge 46

EIGENSCHAFTEN VON EINHEITEN UND FAHRZEUGEN 75
Haltung 75
Leben 76
Tarnung 76
Sichtweite 76
Schaden 76
Treffer 77
Angriffsreichweite 77
Angriffsart 78
Feuerrate 80
Panzerung 80
Inventar und Fahrzeugbesetzung 81
Aufwertungen 81
Bewegung und Geschwindigkeit 81
Reaktionszeit 82
Manapunkte 82
Nachschub- und Butaniumverbrauch. . . 83
Fähigkeiten 83

ZAUBER 88
Zauber der D.U.N. - Eaggra 88
Zauber der D.U.N. - Shama'Li 89
Zauber der Gebieter -Tha'Roon 91
Zauber der Gebieter - Obblinox 93
Erfindungen der Nachkommen und Marines 95
Gruppenzauber 97

GEBÄUDE UND KONSTRUKTIONEN 98
Gebäude errichten 98
Gebäude beschädigen und reparieren 98
Icons im Bau-Interface 99
Clan-spezifische Gebäude 102

GELÄNDE UND WESEN VON YAVAUN 116
Gelände 116
Wesen 119

HELDEN 125

SZENARIO-EDITOR 128
Haupt-Interface-Leiste 128
Clan-Fenster 134
Minikarte 134
Textleiste 134
Einfache Toolleiste 134
Dekorations-Toolleiste 139
Ein paar Tips zur Verwendung des Szenario-Editors 141

LISTEN UND STATISTIKEN 142
Einheitenstatistiken 143
Gebäudestatistiken 147
Gegenstände und ihre Verwendung 147

HOTKEYS 150
Hotkeys - Befehle 150
Hotkeys - Bauen 150
Hotkeys - Zauberei/Erfindung 151

Andere Schnelltasten 151

RÜCKKEHR NACH YAVAUN, WELT VON WAR WIND II: DIE INVASION

Geschichte: Die Teleportation

Viele Jahre sind seit dem Ersten Krieg von Yavaun vergangen, als vier Völker für ihre individuellen Ziele kämpften. Obwohl es den Shama'Li nicht gelang, NagaRom herbeizurufen, den allmächtigen Schöpfer, der die feindlichen Gruppen vereinen könnte, konnten sich die Eaggra von der Unterdrückungsherrschaft der Tha'Roon befreien. Viele Eaggra verbündeten sich mit den Shama'Li, und sie nannten ihr neues Bündnis D.U.N. (Diener unter NagaRom).

In der Zwischenzeit hatten sich die Tha'Roon bereits an die gewaltige Aufgabe des Wiederaufbaus ihres Imperiums gemacht. Sie hatten die Gewalt über die rebellischen Obblinox wiedererlangt, und die beiden Völker wurden fortan Gebieter genannt. Als die D.U.N. sich immer mehr in Sicherheit wiegten, weiteten die Gebieter ihren militärischen Einflußbereich aus. Eine Zeitlang sah es so aus, als würden die Gebieter die völlige Vorherrschaft erringen. . .

In einer anderen Welt, weit entfernt vom Kampfgeschehen auf Yavaun, zitterten Wissenschaftler einer anderen Spezies im kalten, beißenden Wind der Arktis. Im Angesicht der trostlosen Landschaft um sie herum und der unerbittlichen

Wetterbedingungen setzten die Menschen ihre Arbeit fort und brachten aus den Tiefen des arktischen Eis einen uralten Steinblock zutage. Die Militär-Einheiten, die in der Umgebung stationiert waren, umklammerten ihre Maschinengewehre. Sie hatten die Aufgabe, bei dieser wichtigen Mission für Sicherheit zu sorgen, waren aber mehr mit ihren halb erfrorenen Händen und Füßen beschäftigt. Zuweilen warf der eine oder andere Soldat einen verstohlenen Blick auf den riesigen Felsblock, der ein unheimliches, hell leuchtendes Licht ausstrahlte.

Alle Mitglieder des Forschungsteams waren äußerst aufgeregt, als sie den Stein zur Untersuchung in das nahegelegene Labor brachten. Die Wissenschaftler schalteten ihre Geräte ein, und die Tests begannen. Der Stein strahlte noch intensiver, und es wurde unmöglich, ihn mit bloßem Auge anzusehen. Obwohl es keinem der Menschen, die an dem Projekt beteiligt waren, zum damaligen Zeitpunkt bewußt war, hatten sie eine der mystischen Steintafeln NagaRoms entdeckt...

Auf dem Planeten Yavaun hatte sich die Situation verschärft. Eine übermächtige Fraktion der Gebieter umzingelte die traurigen Überreste der D.U.N. und metzelte jeden nieder, der ihr im Weg stand. Als letzen, verzweifelten Versuch, die Situation zu retten, schlossen sich die Magier der Eaggra und der Shama'Li zusammen, um eine machtvolle Beschwörungsformel auszusprechen und damit NagaRoms Hilfe zu erflehen. Ihre sterbenden Brüder wehklagten. Die Feinde kamen immer näher und bereiteten sich auf den alles entscheidenden Angriff vor, der jeglichen Widerstand im Keim ersticken sollte. Der magische Gesang wurde immer lauter und verzweifelter... die Sänger spürten, wie eine seltsame Macht um sie herum immer stärker wurde, und etwas Gewaltiges kam über das Land wie eine riesige Welle...

Plötzlich durchschnitt ein gleißender Blitz den Horizont, und das komplette Arktis-Labor landete sanft auf dem Boden Yavauns. Hubschrauber durchkreuzten den Himmel, und die Piloten konnten nicht fassen, wie sich die Landschaft abrupt von schneebedeckten Bergen in felsige Ebenen und dichten Dschungel verwandelte. Bei den Mitgliedern der Marines und der Gebieter, die sich plötzlich auf dem Schlachtfeld gegenüberstanden, brach völlige Verwirrung aus. Sie schossen wild aufeinander, ohne Fragen zu stellen. Durch gewaltige Explosionen aufgeschreckt flohen die Wissenschaftler aus ihren Gebäuden und suchten Schutz in einer fremden Welt. Auch die D.U.N. entkamen, wild entschlossen, ihre Streitkräfte neu zu sammeln. Schließlich zogen sich auch die Truppen der Gebieter und der Marines zurück, sammelten sich erneut und begannen, ihre eigenen Strategien zu entwickeln...

Heute, viele Jahrzehnte später, bekriegen sich die D.U.N. und die Gebieter unverändert erbittert, aber das Eingreifen der Menschen hat die Machtverhältnisse drastisch verändert. Die Menschen auf Yavaun sind in zwei Gruppen geteilt. Die Nachkommen (wie sie von den D.U.N. genannt wurden) bestehen aus Wissenschaftlern und anderen Menschen, die sich durch die Teleportation unvermittelt auf dem Planeten wiederfanden und zur Erde zurückkehren möchten. Die Marines sind Soldaten, die auf Yavaun eine unabhängige Nation der Menschen etablieren möchten. Alle vier Clans versuchen, ihre Ideologien mit

verschiedenen Mitteln durchzusetzen, und doch haben sie ein alles andere überschattendes Ziel gemeinsam: das Überleben.

VOR DEM SPIELSTART

Was gehört zu diesem Spiel?

Ihre Spielbox sollte dieses Benutzerhandbuch, eine CD-ROM, Übersichtskarten der verschiedenen Gruppen sowie ein Datenblatt enthalten. In diesem Benutzerhandbuch werden Spielbefehle erklärt und wichtige Informationen über die Völker, Wesen und Eigenschaften Yavauns, der Welt von WAR WIND II: Die Invasion, zur Verfügung gestellt. Um das Spiel zu starten, installieren Sie die CD-ROM gemäß der Anleitung auf dem Datenblatt.

Verwendung der Maus

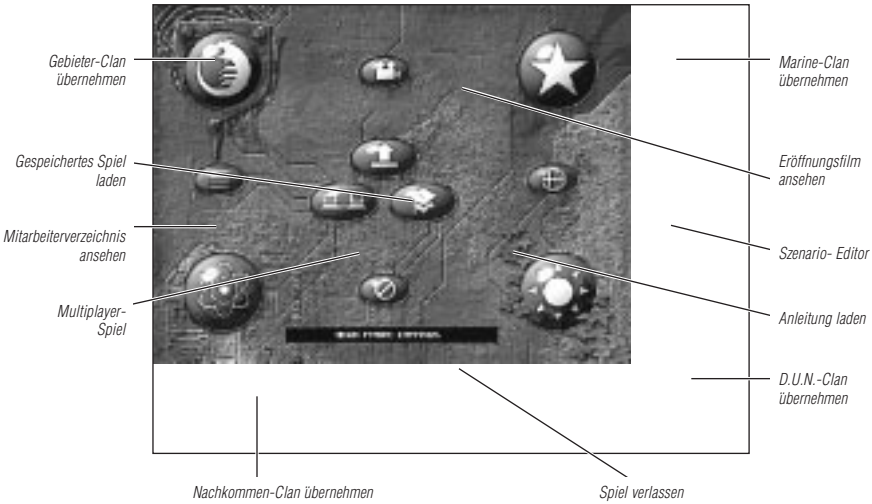
In diesem Buch wird der Begriff "klicken" verwendet, wenn der Cursor zum gewünschten Teil des Spielbildschirms bewegt und entweder die linke oder rechte Maustaste gedrückt werden soll. Meistens wird genau angegeben, ob Sie die linke oder rechte Maustaste betätigen müssen. "Doppelklicken" heißt, daß der Cursor zum gewünschten Teil des Spielbildschirms bewegt und zweimal kurz hintereinander die linke Maustaste gedrückt werden soll.

Online-Hilfedatei und Spielanleitung

Drücken Sie während des Spiels die Funktionstaste F1, um Online-Hilfe zu erhalten. Dabei handelt es sich um eine kurze Version des Handbuchs mit Informationen zu den Menüs, Einheiten, Gebäuden sowie Voraussetzungen. Um sich schnell mit dem Interface und Gameplay von War Wind II: Die Invasion vertraut zu machen, wählen Sie die Schaltfläche *Anleitung* im Hauptmenü, und spielen Sie einen kurzen Durchgang von zehn Szenarios, in dem die wichtigsten Menüs, Funktionen und Grundbegriffe des Spiels demonstriert werden.

MENÜS UND BILDSCHIRME

Hauptmenü



Die einführenden Filmszenen verdeutlichen die Brutalität der chaotischen Epoche, als die Menschen nach Yavaun kamen. Sie können diese Einführungsszenen überspringen und direkt das Hauptmenü aufrufen, indem Sie die Leertaste oder die linke Maustaste drücken. In jeder Ecke des Bildschirms befindet sich eine Schaltfläche, die einen Clan repräsentiert. Die anderen Schaltflächen in der Mitte des Bildschirms stehen für weitere Optionen.

Die Gebieter

Die Gebieter kombinieren die Führungsqualitäten der Tha'Roon mit der brutalen Kraft der Obblinox. Sie hoffen, durch diese Verbindung aus ruchlosem Dominanzgebaren und verbissener Hartnäckigkeit die Herrschaft über ganz Yavaun erneut an sich reißen zu können. Die Menschen betrachten sie lediglich als kleine Unannehmlichkeit, die manipuliert, unterworfen oder vernichtet werden muß, um das Imperium in seinem alten Glanz wiederherzustellen. Die Gebieter haben häufig mit den Marines eine Art Tauschhandel betrieben: Nachschub gegen technisches Know-how. Aber alle Clans müssen sich unausweichlich dem gewaltigen Gewicht der Gebieter-Dominanz ergeben. Die Gebieter verfügen über die furchteinflößendsten Kampfeinheiten und erfreuen sich gewaltiger Reichtümer. Allerdings haben sie nur wenige Mitglieder, und es fehlt ihnen an den baulichen Fähigkeiten, die ihnen dereinst durch ihre Eaggra-Sklaven zur Verfügung standen.

"Betrachtet die Tiere. Einige sind schwach und dumm, andere stark und klug. Die Starken müssen die Schwachen fressen, damit ihre Spezies gedeihen kann. Warum sollte es sich bei den Völkern von Yavaun anders verhalten? Wir sind die Stärksten, die Klügsten. Die Gesetze der Natur sehen vor, daß wir die Position einnehmen, die uns zusteht, uns die Schwächeren unterwerfen und ganz Yavaun regieren!"

Oberster Minister Mau'Rak Gith in einer Ansprache an die Elitetruppen vor einem Gefecht.

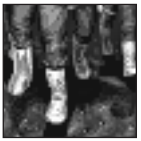
Marines

Die Teleportation brachte auch eine recht große Gruppe von Marines auf den Planeten. Ihre Kinder und Kindeskinder bilden heute den Clan der Marines auf Yavaun. Diese Vertreter der Menschheit betrachten die Nachkommen mit einer Mischung aus Mißtrauen und Feindseligkeit - das Erbe ihrer Eltern und Großeltern, die die Nachkommen für die Teleportation verantwortlich machten. Die meisten Marines glauben noch nicht einmal an die Existenz der Erde. Sie betrachten Yavaun als ihre Heimat. Eine Heimat, die von Tausenden von Feinden in allen Größen, Farben und Schattierungen bevölkert wird. Die Marines sind von der Idee besessen, eine alles beherrschende Nation von Menschen auf Yavaun zu etablieren, und werden ihre gesamte überwältigende Militärkraft einsetzen, um dieses Ziel zu erreichen.

”Da draußen wimmelt's nur so vor Verrückten! Also paßt auf Eure Kameraden auf. Klar werden sich massenhaft Leute an Euch ranmachen und Euch einen reindrücken von wegen Geschichte und Wissenschaft und NagaRom und dem ganzen Quatsch. Die versuchen doch nur, Euch Flausen ins Hirn zu setzen, damit sie Euch die Freiheit nehmen können. Füllt Eure Köpfe bloß nicht mit dem ganzen Kram. Das Einzige, was Ihr lernen müßt, ist Gräben zu bauen, gut zu schießen und die Armee zu respektieren... Also macht Euch ans Werk, Ihr Würmer!!”

– Militär-Kommandeur Karl Richards bei einem seiner üblichen Ausbrüche.

Die Nachkommen



Nachdem sie durch die Teleportation hierher verschlagen wurden, nahmen viele der menschlichen Wissenschaftler und Techniker schleunigst alles an sich, dessen sie habhaft werden konnten, und schlugen sich durch die unerbittliche Landschaft von Yavaun. Aufgrund ihres umfangreichen Wissens und ihres Mutes ist es den Nachkommen gelungen, eine funktionierende Gemeinschaft zu etablieren, doch ob sie auf lange Sicht überleben werden, ist ungewiß. Das ultimative Ziel der Nachkommen ist die Rückkehr zur Erde, doch diese Aufgabe scheint den Rahmen des rationalen Denkens zu sprengen. Obwohl sie sich stets vehement auf die Kraft der Logik berufen, betrachten die menschlichen Wissenschaftler die Magier der Shama'Li als potentielle Chance, ihr Schicksal zu erfüllen. Die Nachkommen verfügen über keinerlei Kenntnisse der Magie, und auch ihre militärischen Fähigkeiten sind begrenzt, aber sie befinden sich auf einem hohen technologischen Niveau.

"Jede Ankunft setzt die Möglichkeit einer Rückkehr voraus. Kein Pfad hat nur eine Richtung. Wir müssen erst die Mächte begreifen, die hinter unserer ersten Teleportation steckten, um sie uns zunutze machen zu können. Wir sollten uns auf unsere Vergangenheit und die Lebensweise unserer Ältesten besinnen, uns von den Ablenkungen der Politik und der fremdartigen Lebensumstände abwenden. Die Vernunft gebietet, daß es einen Weg nach Hause geben muß, und wir werden ihn finden."

Jonas Bruener, Ältester der Nachkommen, in einer Ansprache an Offiziere, Erfinder und Zoologen.

Der D.U.N.-Clan

Die Shama'Li und die Eaggra haben sich zum D.U.N.-Clan (Diener unter NagaRom) zusammengeschlossen. Ihr Ziel ist es, die Angreifer zu vernichten, die Schwachen zu beschützen und eine friedliche Welt zu schaffen. Sie nennen die Menschen "Kinder des NagaRom" und glauben, daß er sie persönlich gesandt hat. Die D.U.N. sind der Ansicht, daß ihr Schicksal auf Gedeih und Verderb mit der Anwesenheit der Menschen verknüpft ist, sind sich aber nicht sicher, wie es sich entwickeln wird. Sie wollen die Nachkommen beschützen und verachten die kriegerischen Marines. Zwar verfügen die D.U.N. nicht über starke Panzereinheiten, aber ihre hervorragenden Tarneigenschaften und ihre Kenntnisse im Bereich der Zauberei machen dies wett. Zudem machen die kombinierten Talente der Shama'Li und der Eaggra die D.U.N. zu ausgezeichneten Arbeitern.

"Yavaun ist eine lebendige Familie, die Tha'Roon und Obblinox, Eaggra und Shama'Li umfaßt. Es gibt nur einen Schöpfer, die Quelle allen Lebens – NagaRom. Unser D.U.N.-Bündnis beweist, daß wir alle in Frieden zusammenleben können. Laßt uns versuchen, auch die Obblinox und die Tha'Roon zu überzeugen, die bisher stur unsere Angebote von Frieden und Harmonie zurückgewiesen haben."

- Weisheit des Shama'Li-Schattentänzers, Belalil Yaum, einer Gruppe neuer D.U.N.-Mitglieder mitgeteilt.

Ein gespeichertes Spiel laden

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein gespeichertes Spiel zu laden.

Multiplayer-Spiel

Wenn Sie auf die Schaltfläche *Multiplayer-Spiel* auf dem Hauptbildschirm klicken, erscheint das Dialogfeld Assistent für Multiplayer- und benutzerdefinierte Szenarios. Hier können Sie wählen, ob Sie War Wind II: Die Invasion gegen andere Spieler bzw. andere Computer oder allein in einem Szenario spielen möchten, das mit Hilfe des War Wind II: Die Invasion-Szenario-Editors entstanden ist. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 10 im Abschnitt Assistent für Multiplayer- und benutzerdefinierte Szenarios.

Tutorial starten

Mit dieser Option starten Sie die Spielanleitung von War Wind II: Die Invasion. Darin übernehmen Sie die Führung des Marine-Clans und stellen sich den Gebietern. In der Spielanleitung finden Sie umfassende Anweisungen zu allen Aspekten des Interface und 10 kleine Szenarios, die Ihnen die Grundlagen des Bauens, des Sammelns von Ressourcen, des Kämpfens, des Verwendens von Gegenständen, der Tarnung, der Ausbildung, der Verbesserung von Fähigkeiten und der kybernetischen Aufwertung nahebringen.

Mitarbeiterverzeichnis zeigen

Mit Hilfe dieser Option können Sie das Mitarbeiterverzeichnis von War Wind II: Die Invasion sehen.

Einführende Filmsequenzen sehen

Damit rufen Sie die einführenden Filmsequenzen erneut auf. Drücken Sie die Leertaste oder die linke Maustaste, um die Einführung abzubrechen und zum Hauptmenü zurückzukehren.

Szenario-Editor

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Szenario-Editor aufzurufen, wo Sie Szenarios für Einzel- oder Multiplayer-Spiele gestalten können. Eine detaillierte Beschreibung des Szenario-Editors finden Sie auf Seite 128.

Spiel verlassen

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese Schaltfläche im Hauptmenü, um War Wind II: Die Invasion abzubrechen.

Assistent für Multiplayer- und benutzerdefinierte Szenarios

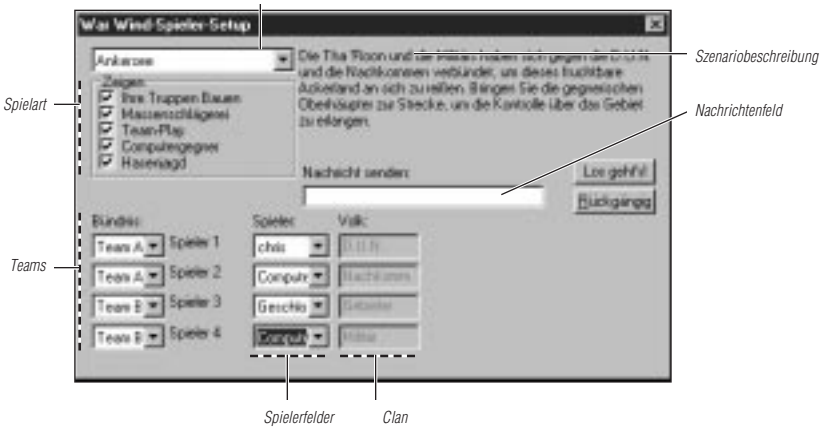
Für Multiplayer-Spieler jeder Art muß Networking for Windows '95 installiert sein. Um ein Multiplayer-Spiel als Host oder Teilnehmer über das Internet zu spielen, müssen Sie sich zunächst mit Ihrem Server verbinden. Sie können ein Multiplayer-Spiel starten oder ein eigenes Szenario spielen, indem Sie mit Hilfe der Schaltfläche *Multiplayer-Spiel starten* auf dem Hauptmenü diesen Assistenten aufrufen. Über die Schaltfläche *Weiter* erreichen Sie ein Feld, in dem Sie gebeten werden, die Methode zu wählen, die Sie für die Verbindung mit anderen Spielern nutzen wollen: *TCP/IP, IPX, Modem* oder eine *serielle Verbindung* für Multiplayer-Spiele mit DirectPlay oder *Einzelspieler* (nur für selbst gestaltete Szenarios).

Hinweis: Für die ersten zwei Spieler ist eine CD erforderlich. Für drei bzw. vier Spieler benötigen Sie eine zweite CD.

Ein neues Spiel gestalten

Nachdem Sie Ihren Service Provider gewählt haben, erscheint ein neues Fenster, und Sie werden dazu aufgefordert, sich entweder an ein bereits bestehendes Spiel anzuschließen oder ein neues zu gestalten. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf *Neues Spiel gestalten* und dann auf *Weiter*. Sie können ein Spiel absichern, indem Sie die Teilnehmer dazu auffordern, ein Paßwort einzugeben. Wenn Sie bei einem Multiplayer-Spiel über das Internet als Host fungieren, müssen Sie allen Mitspielern Ihre IP-Adresse mitteilen. Manche Server weisen Ihnen eine IP-Adresse zu. Andernfalls können Sie Ihre IP-Adresse mit Hilfe von Winip (in Ihrem Windows-Verzeichnis) bestimmen. Wenn Sie Fragen oder Schwierigkeiten mit der Bestimmung Ihrer IP-Adresse haben, wenden Sie sich an Ihren Internet-Provider.

Auf den nachfolgenden Bildschirmen wählen Sie den Namen Ihres Netzwerkspiels und den Namen des Oberhaupts Ihres Clans. Im letzten Fenster können Sie das Netzwerkszenario wählen und Spieler-Clans zuweisen. Die folgenden Optionen stehen Ihnen zur Verfügung:



Szenarioliste
Ein Pull-Down-Menü, das die für Ihren Szenariotyp zur Verfügung stehenden Karten anzeigt.

Spielart
Die unterschiedlichen Szenario-Kategorien. Nur Szenarios, die den gewählten Spielarten entsprechen, erscheinen auf der Szenarioliste.

Truppen aufbauen – Beginnen Sie mit einer kleinen Anzahl von Truppen und Ressourcen. Das Ziel des Spiels in diesem Szenario ist es, alle Gegner zu eliminieren. Dazu müssen Sie Ressourcen abbauen, Bauwerke errichten und Soldaten anwerben, um Ihren Clan zu stärken. In dieser Art von Szenario stehen keine Verbündeten zur Verfügung.

Hasenjagd – Bei dieser Art von Szenario versucht ein Spieler, die Endmarkierung zu erreichen, während die anderen ihn verfolgen. Dabei haben Sie die Wahl zwischen verschiedenen Spielarten. Die strategischen Herausforderungen haben sowohl auf die angreifenden Truppen als auch auf die Flüchtenden ihre Auswirkungen.

Massenschlägerei – Sie beginnen mit einer starken Truppe, bestehend aus Mitgliedern der Bevölkerung, Einheiten, Gegenständen und Fahrzeugen. Bewegen Sie Ihre Gruppe durch das Gebiet, suchen Sie Ihre Gegner, und kämpfen Sie, bis nur noch einer - der Sieger übrigbleibt. In dieser Art von Szenario muß nicht viel gebaut werden, und es stehen keine Verbündeten zur Verfügung.

Teamspiel – In dieser Art von Spiel können bis zu vier Spieler Teams bilden, um gegeneinander zu kämpfen. Die Teameinheiten können nur reagieren, das heißt, sie greifen nie ihre eigenen Einheiten an. (Wird die Haltung zu “aggressiv” geändert, dann gehen Ihre Einheiten auch auf Verbündete los!) Das Ziel: Ein Team muß alle anderen ausschalten.

Computer-Gegner – Sie können zwar für jede Karte einen Computerspieler wählen, aber diese speziellen Karten sind eigens für Wettkämpfe zwischen Einzelspielern und Computer-Gegnern gestaltet worden. Die Szenarios ähneln jenen im normalen War Wind II: Die Invasion-Spiel.

Netzwerkspiel wiederherstellen
Mit dieser Schaltfläche können Sie gespeicherte Multiplayer-Spiele oder ein von Ihnen gestaltetes Szenario laden.

Szenariobeschreibung
Ein kurzer Textabschnitt, der ein Szenario und die Siegesbedingungen beschreibt.

Bündnis
Neben jedem Spieler befindet sich ein Pull-Down-Menü, mit dessen Hilfe Teams für Multiplayer-Spiele bestimmt werden können. Zur Verfügung stehen folgende Optionen: Team A, B oder Keiner (die Standardeinstellung).

Spielerfelder
Hier werden die Spieler 1 - 4 mit folgenden Bezeichnungen versehen: Menschlicher Spieler, Computerspieler oder Geschlossen. Ein geschlossener Spieler erscheint nicht auf der Karte. Hinweis: Alle Spielerfelder müssen entweder einem menschlichen oder einem Computerspieler zugewiesen werden oder geschlossen sein, bevor das Spiel beginnen kann.

Volk
Hier bestimmen Sie, welchen Clan die einzelnen Spieler steuern. Die Clans werden vom Host zugeteilt, der das Multiplayer-Spiel beginnt.

Nachricht senden
Mit Hilfe dieses Felds können Sie Nachrichten an die anderen Teilnehmer senden, bevor das Spiel beginnt. Geben Sie Ihren Text in das Dialogfeld ein, und drücken Sie dann die Eingabetaste, um eine Nachricht an Ihre Gegner zu senden.

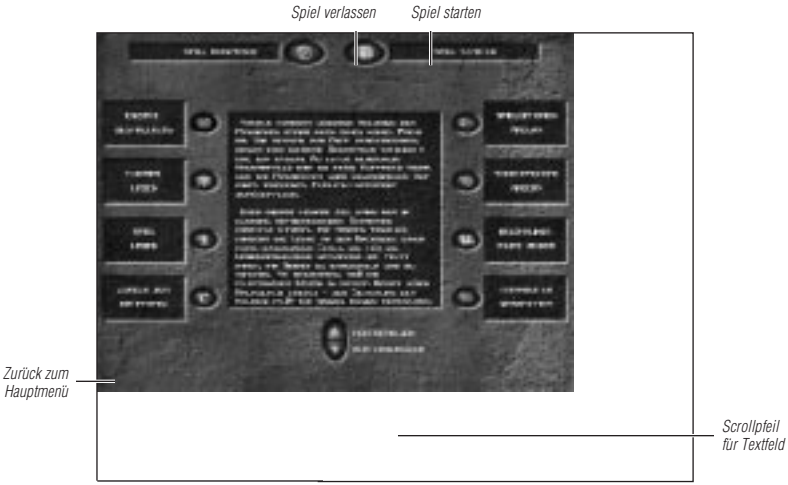
Schaltflächen Spielen und Rückgängig
Klicken Sie auf *Spielen,* um die aktuellen Einstellungen zu akzeptieren und das Szenario zu beginnen. Klicken Sie auf *Rückgängig,* um das Netzwerk-Szenariomenü zu verlassen.

In ein bestehendes Spiel einsteigen
Nachdem Sie Ihren Service Provider gewählt haben, erscheint ein neues Fenster, in dem Sie dazu aufgefordert werden, sich entweder an ein bestehendes Spiel anzuschließen oder ein neues zu gestalten. Um über IPX in ein bereits laufendes Spiel einzusteigen, wählen Sie aus der Liste eines aus, und geben Sie das Paßwort ein (falls eines zugeteilt wurde). Bei TCP/IP müssen Sie die jeweilige IP-Adresse eingeben, um in ein Spiel einsteigen zu können. Geben Sie dann den Namen ein, den Sie im Spiel benutzen wollen. Dieser Name ist gleichzeitig auch der des Clan-Oberhaupts in diesem Spiel. Daraufhin gelangen Sie zum Multiplayer-Einstellungsbildschirm. Auf diesem Bildschirm bestimmt der Host die Zuteilung zu den Clans, wobei Sie die Möglichkeit haben, die Einstellungen durch Ihre eigenen Nachrichten zu bestätigen. Sind alle Angaben bestätigt worden, kann der Host das Spiel beginnen.

Szenarios gestalten
Die mit Hilfe des War Wind II: Die Invasion Szenario-Editors gestalteten Szenarios werden im selben Verzeichnis gespeichert, in dem auch die Multiplayer-Karten erscheinen. Sie können ein selbst gestaltetes Szenario über ein Netzwerk oder allein spielen. Weitere Informationen zur Gestaltung von Szenarios finden Sie unter der Überschrift Szenario-Editor auf Seite 128.

DirectPlay
Sie können ein War Wind II: Die Invasion-Multiplayer-Spiel auch über DirectPlay statt über das Anwendungsprogramm starten. Der DirectPlay-Assistent führt Sie durch das oben beschriebene Fenster und öffnet dann War Wind II: Die Invasion, um ein Multiplayer-Spiel zu beginnen.

Optionsmenü



Wenn Sie eine Kampagne beginnen, erscheint das Optionsmenü, und Sie haben die Möglichkeit, eine Reihe von Änderungen vorzunehmen. Viele dieser Optionen, die Einfluß auf das Spiel haben, erscheinen auch in einem kleineren Optionsmenü, das Sie während des Spiels aufrufen können, indem Sie die Taste ESC drücken. In diesem Menü finden Sie folgende Optionen: *Aktuelles Spiel speichern, Szenario neu starten, Szenarioziel überprüfen, Zurück zum Hauptmenü,* und *Zurück zum Spiel*. Wichtig: Wenn Sie *Zurück zum Spiel* wählen, verlassen Sie das aktuelle Spiel, ohne zu speichern. Sie werden aufgefordert, diese Entscheidung zu bestätigen.

Erste Einsatzbesprechung

Mit dieser Option rufen Sie ein Dialogfeld auf, in dem Sie die Ziele Ihres Clans für das nächste Szenario bestimmen.

Anleitung laden

Damit beginnen Sie zehn Mini-Szenarios, mit deren Hilfe Sie sich mit den Grundfunktionen des Spiels vertraut machen können.

Gespeichertes Spiel laden

Mit dieser Option können Sie ein zuvor gespeichertes Spiel laden.

Zurück zum Hauptmenü

Dadurch kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

Soundoptionen ändern

Durch diese Option wird ein Fenster aufgerufen, in dem Sie die Lautstärke der Soundeffekte und der Musik einstellen und die Art der Hintergrundmusik bestimmen können.

Spieloptionen ändern

Dadurch haben Sie die Möglichkeit, einige Spielmerkmale zu ändern.

Spielgeschwindigkeit ändern

Mit diesem Regler bestimmen Sie die Bewegungsgeschwindigkeit der Einheiten, sowie das Tempo, in dem sich Bau, Ausbildung und Forschung abspielen.

Schwierigkeitsgrad ändern

Mit dieser Option ändert der Computer die Einheiten des Gegners, ihre Trefferpunkte und ihre Treffsicherheit.

Scrollgeschwindigkeit

Bestimmt die Geschwindigkeit, mit der der Bildschirm gescrollt wird, wenn die Karte mit Hilfe der Maus erforscht wird.

Film-Untertitel

Damit werden die Untertitel ein- und ausgeschaltet.

Gesundheitsleisten zeigen

Durch die Wahl dieser Option erscheint eine kleine Lebenspunkte-Anzeige neben Einheiten auf dem Bildschirm, die in Gefechte verwickelt sind.

Tips beim Start zeigen

Zu Beginn jedes Szenarios erscheint ein Tip in einem Popup-Fenster. Diese Tips können mit Hilfe dieser Option ein- oder ausgeschaltet werden.

Filmsequenzen zeigen

Mit dieser Option können Sie die vollen Filmsequenzen ein- oder ausschalten.

Stimmen

Nutzen Sie diese Option, um die Stimmen der Einheiten ein- oder auszuschalten.

Einheiten konsumieren Nachschub

Diese Option kommt erst fortgeschrittenen Spielen zum Tragen, wenn die Einheiten Nachschub benötigen. Weitere Informationen zum Thema Nachschub finden Sie im Abschnitt Ressourcen auf Seite 29.

Beschuß durch eigene Truppen

Deaktivieren Sie diese Option, dann bleiben Ihre Einheiten von ihren Kameraden verschont.

Belohnungsfilme zeigen

Dadurch werden alle Belohnungsfilme gezeigt, die während des Spiels erworben wurden.

Mitarbeiterverzeichnis

Eine Liste der Mitarbeiter an diesem Spiel.

Name des Oberhaupts

Zeigt den Namen Ihres Oberhaupts. Sie können auch einen anderen Namen eingeben, nachdem Sie mit der linken Maustaste auf dieses Feld geklickt haben.

Name des Clans

Dies ist der Name Ihrer Gruppe innerhalb des Clans. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf dieses Feld, und geben Sie einen neuen Namen ein.

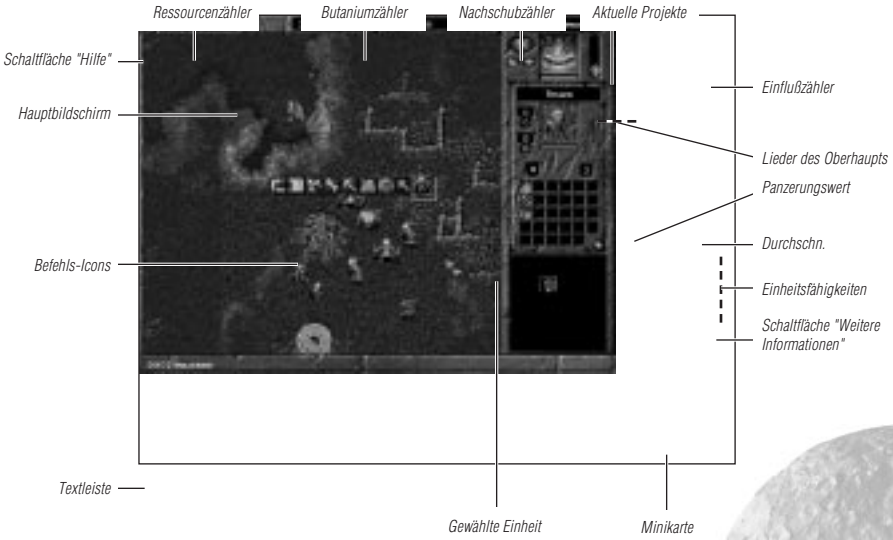
Spiel starten/Auswahl bestätigen

Mit dieser Schaltfläche bestätigen Sie Ihre Auswahl im Spieloptions- und Soundoptionsmenü und beginnen das Spiel, wenn Sie bereit sind.

Spiel verlassen

Klicken Sie auf diese Schaltfläche im Optionsmenü, um das Spiel abzubrechen.

Spielbildschirm



Hilfe

Klicken Sie diese Schaltfläche mit der linken Maustaste an, oder betätigen Sie die Funktionstaste F1, um während des Spiels die Online-Hilfedatei aufzurufen. Dabei handelt es sich um eine kurze und übersichtliche Version des Handbuchs mit Informationen zu den Einheiten, Voraussetzungen und allgemeinen Spieloptionen. Die Online-Hilfe steht sowohl im Spiel als auch im Szenario-Editor zur Verfügung.

Das Fenster links enthält ein Inhaltsverzeichnis. Klicken Sie auf eine der Kategorien, um die Unterkategorien aufzurufen. Mit Hilfe der Schaltfläche am unteren Rand dieses Fensters gehen Sie einen Schritt zurück. Der Text zum jeweils gewählten Thema erscheint im rechten unteren Bildschirmbereich. Mit den Pfeilen scrollen Sie den Text nach oben und unten. Ist das gewählte Thema mit einem Screenshot (beispielsweise Einheiten oder Gebäude) versehen, so erscheint dieser in einem Fenster rechts oben. Mit den Pfeilen nach rechts und links unter diesem Fenster können Sie durch die Einheiten oder Gebäude der gewählten Kategorie scrollen. Wenn Sie mit der Online-Hilfedatei fertig sind, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche in der linken unteren Bildschirmecke, um zum Spiel zurückzukehren.

Ressourcenzähler des Clans

Die Gesamtmenge der Ressourcen, die Ihr Clan gelagert hat.

Butaniumzähler des Clans

Die Gesamtmenge an Butanium, die Ihr Clan gelagert hat.

Nachschubzähler des Clans

Die Gesamtmenge des Nachschubs, die Ihr Clan gelagert hat. Wird die Nachschuboption deaktiviert, erscheint der Nachschubzähler nicht.

Name des Oberhaupts

Dies ist Ihr Oberhaupt in diesem Szenario.

Porträt des Oberhaupts

Die Abbildung Ihres Szenario-Oberhaupts.

Lieder des Oberhaupts

Diese Lieder repräsentieren die Ihrem Oberhaupt zur Verfügung stehenden Lieder. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt zum Oberhaupt auf Seite 40.

Lebenspunkte des Oberhaupts

Dies ist die Lebenspunkte-Leiste Ihres Szenario-Oberhaupts.

Aktuelle Projekte des Clans

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese Schaltfläche, dann erscheint ein Fenster, in dem sämtliche laufenden Projekte Ihres Clans aufgelistet sind.

Einflußanzeige des Clans-Oberhaupts

Diese Leiste spiegelt den momentanen Einfluß des Clan-Oberhaupts in Ihrem Szenario wider. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Führungsqualitäten und Einfluß auf Seite 32.

Interface-Leiste

In diesem Bildschirmbereich erscheinen wichtige Informationen über die ausgewählten Einheiten, Fahrzeuge und Gebäude. Durch Betätigung der Taste F11 erscheint die Interface-Leiste auf dem (bzw. verschwindet vom) Bildschirm.

Name der gewählten Einheit

Der Name der markierten Einheit bzw. des markierten Fahrzeugs oder Gebäudes.

Porträt der gewählten Einheit

Eine Abbildung der gewählten Einheit bzw. des Flugzeugs oder Gebäudes.

Butaniumverbrauch der gewählten Einheit

Die Einheit/das Fahrzeug verbraucht pro sieben Zeitabschnitte (etwa zwanzig Sekunden) die hier angegebene Menge Butanium.

Nachschubverbrauch der gewählten Einheit

Die Einheit/das Fahrzeug verbraucht pro fünf Zeitabschnitte (etwa zwölf Sekunden) die hier angegebene Menge an Nachschub. Diese Funktion steht nur dann zur Verfügung, wenn die Nachschuboption im Optionsmenü aktiviert wurde.

Aufwertung der gewählten Einheit

Dieses Symbol repräsentiert die kybernetischen oder Fahrzeug-Aufwertungen der Einheit.

Lebenspunkte der gewählten Einheit

Die Lebenspunkte-Leiste der gewählten Einheit, des gewählten Fahrzeugs oder Gebäudes.

Manapunkte der gewählten Einheit

Diese Leiste zeigt die Manapunkte an, die der Einheit zur Verfügung stehen.

Panzerungswert der gewählten Einheit

Die dort angegebene Zahl stellt die Panzerung der Einheit, des Fahrzeugs oder des Gebäudes dar.

Zauberstufe der gewählten Einheit

Diese Zahl repräsentiert die Zauberfähigkeitsstufe der Einheit.

Durchschnittlicher Angriffsschaden der gewählten Einheit

Diese Zahl gibt an, welcher durchschnittliche Schaden pro Angriff entsteht.

Inventarfelder der gewählten Einheit

In diesen Feldern befinden sich die Inventargegenstände der Einheit.

Passagiere des gewählten Fahrzeugs

Hier erfahren Sie, wie viele Einheiten ein Fahrzeug transportiert.

Haltung der gewählten Einheit

Diese Icons weisen auf die Haltung und die Standard-Verhaltensweisen einer Einheit hin.

Schaltfläche “Weitere Infos”

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese Schaltfläche, dann erhalten Sie Informationen über die Fähigkeiten einer gewählten Einheit oder die Passagiere eines Fahrzeugs. Wenn eine Passagierliste erscheint, können Sie bestimmte Einheiten mit Hilfe der Maus aus dem Fahrzeug ziehen, selbst wenn das Fahrzeug in Bewegung ist.

Minikarte

Dabei handelt es sich um die verkleinerte Grafik der gesamten Spielfläche des Szenarios. Klicken Sie eine Stelle der Minikarte an, dann erscheint dieses Gebiet auf dem Spielbildschirm (allerdings kann es durch den Kriegsnebel verdeckt sein).

Textleiste

Wenn Sie auf verschiedene Dinge mit der linken Maustaste klicken, erscheint in diesem Feld Text, der den jeweiligen Gegenstand Ihres Interesses erklärt.

Hauptkarte

Der Hauptspielbereich jedes Szenarios.

Befehls-Icons der gewählten Einheit

Doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Einheit, dann erscheinen ihre besonderen Befehls-Icons.

DAS SPIEL

Bewegung und Befehle

"Strategie ist nicht gleichbedeutend mit großen Geschützen. Es geht weder darum, größere Truppen als der Gegner zu haben oder mehr Munition. Natürlich sind all diese Dinge von Vorteil, aber im Vergleich zu ausgeklügelten Taktiken sind sie nichts. Zu einer gelungenen Strategie gehören kluge Manöver und geschickte Positionierung der Truppen. Natürlich kann es ein mutiger Akt sein, mitten ins Feuer zu preschen. Aber wer behält dann die nördliche Waldlinie im Auge? Wer gibt Euren Kameraden Deckung? Ihr müßt Euch in alle Richtungen bewegen und manchmal einfach ein Weilchen warten, bis die Action EUCH findet. Strategie bedeutet, das Gesamtbild im Auge zu behalten."

- Kommandantin Kate Turner in einer Ansprache
an eine Gruppe von neuen Sergeants der Marines.

”Wählt Eure Schritte mit Bedacht, denn sonst wählt der Gegner sie für Euch.”

- Shama’Li-Sprichwort

Einheiten wählen

Wählen Sie Ihre Einheiten, indem Sie sie mit der linken Maustaste anklicken. Mehrere Einheiten können gewählt werden, indem Sie einzeln mit der linken Maustaste daraufklicken oder indem Sie die linke Maustaste gedrückt halten und die Cursorbox über die gewünschten Einheiten ziehen.

Einheiten bewegen und Animations-Icons

Nachdem Sie eine Einheit oder eine Gruppe gewählt haben, können Sie sie mit Hilfe der linken Maustaste auf eine beliebige Stelle der Karte verschieben. Abhängig von der Einheit, die Sie wählen, und der Position, an die Sie sie verschieben, werden ohne die ausdrückliche Vergabe von Befehlen unterschiedliche intuitive Aufgaben erfüllt (siehe auch weiter unten, Befehle erteilen). Wird beispielsweise ein Arbeiter in Richtung einiger Bäume bewegt, fängt er automatisch an, Ressourcen abzubauen. Wenn eine solche Aktion möglich ist, ändert der Cursor seine Form und wird zum Animations-Icon. Wenn Sie zum Beispiel einen Obblinox-Hirten wählen und die Maus über Bäume bewegen, erscheint ein Spitzhacken-Icon, und Sie wissen, daß der Hirte an dieser Stelle Ressourcen abbauen kann.

Befehle erteilen/Die Befehls-Icon-Leiste

Nachdem Sie eine Einheit oder eine Gruppe gewählt haben, klicken Sie mit der linken Maustaste darauf, um die Befehls-Icon-Leiste aufzurufen. Dabei handelt es sich um einige Icons, die direkt neben der gewählten Einheit erscheinen. Jedes Icon entspricht einem Befehl für diese Einheit, der in der Textleiste am unteren Bildschirmrand erklärt wird. Im Bedarfsfall erscheinen Untermenüs der verfügbaren Befehls-Icons. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das entsprechende Icon, wenn Sie einer gewählten Einheit oder Gruppe einen Befehl erteilen möchten.

Wenn Sie eine aus verschiedenen Einheiten bestehende Gruppe gewählt haben, werden in der Icon-Leiste nur die Befehle gezeigt, die der ganzen Gruppe zur Verfügung stehen. Haben Sie beispielsweise einen Shama'Li-Guru und einen Bauern gewählt, wird der Befehl *Bauen* deaktiviert, weil er dem Guru nicht zur Verfügung steht.

Die Befehle *Bauen* und *Zauber* führen zu längeren Listen besonderer Befehle auf der Interface-Leiste. Haben Sie z.B. den Befehl *Bauen* für eine Einheit gewählt, erscheint die Liste der verfügbaren Bau-Icons in der Interface-Leiste. Um etwas zu bauen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das gewünschte Gebäude und anschließend auf eine freie Stelle auf der Karte (der Umriß des Gebäudes erscheint in grün, wenn das Gebiet bebaut werden kann). Ihre Einheit macht sich zu dieser Stelle auf und beginnt mit dem Bau.

Einheiten können davon abgehalten werden, einen Befehl auszuführen, indem Sie sie wählen und das Befehls-Icon *Stopp* verwenden oder die Taste S drücken.

Befehls-Icons der Einheiten

Bewegen: Bewegt eine Einheit zu einem ihr zugewiesenen Ort.

Angreifen: Die Einheit greift ein spezielles Ziel an (wählen Sie ein Ziel).

Stopp: Die Einheit bricht die aktuelle Aktion ab.

Bauen: Eine Arbeiter-Einheit beginnt mit dem Bau eines Gebäudes für den Clan (wählen Sie ein Gebäude aus dem Untermenü).

Land bearbeiten: Arbeiter-Einheiten bauen Ressourcen ab.

Ressourcen lagern: Ein Arbeiter, der Ressourcen abgebaut hat, liefert sie im Stadtzentrum ab.

Gegenstand fallenlassen: Legt den Gegenstand aus dem Inventar ab.

Starten: Fliegende Einheiten starten.

Landen: Fliegende Einheiten landen an einem vorher bestimmten Ort.

Graben: Der Gräber gräbt Tunnel zur Zielposition.

Zauber anwenden: Die Einheit wendet einen gewählten Zauber (aus dem Untermenü) an.

Reparieren: Eine Arbeiter-Einheit repariert ein beschädigtes Fahrzeug, Gebäude oder eine automatisierte Einheit.

Ressourcen nehmen: Eine Tarn-Einheit stiehlt Ressourcen aus dem Stadtzentrum eines Gegners.

Überzeugen: Das Oberhaupt überzeugt neutrale Einwohner, sich ihm zu geringeren Kosten anzuschließen (Ziel wählen).

Zähmen: Ein Tierzähmer der Stufe Drei oder höher zähmt ein wildes Tier (Ziel wählen).

Gruppe bewegen: Alle Einheiten einer gewählten Gruppe bewegen sich in Formation zum Zielquadrat (Ziel wählen). Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Formationsbewegung auf der nächsten Seite.

Einfluß erhöhen: Das Oberhaupt wendet Ressourcen auf, um den Einfluß des Clans zu erhöhen.

Aussteigen: Einheiten steigen aus dem Fahrzeug aus. Ritter können mit Hilfe dieses Icons von Boncas absteigen.

Bonca besteigen: Der Ritter wählt einen neutralen Bonca als Reittier (Ziel wählen).

Besänftigen: Ein Tierzähmer der Stufe zwei oder höher besänftigt ein wildes Tier (Ziel wählen).

Erkunden der Karte: Die Einheit erkundet Kartenmerkmale (Richtung wählen). Weitere Informationen siehe Erkunden der Karte.

Wegmarken: Hiermit setzen Sie Wegmarken für die Einheit, zu denen sich die Einheit bewegt bzw. die sie patrouilliert (Wegmarken wählen). Siehe auch Patrouillieren und Wegmarken auf Seite 25.

Erdform rückgängig machen: Der getarnte Geschützturm kehrt in seinen getarnten Zustand zurück.

Berserker: Ermöglicht es dem Ingrimm, für eine kurze Zeit unverwundbar zu werden, bevor er stirbt.

Die folgenden Icons erscheinen u.U., wenn Sie auf Bevölkerungsmitglieder oder Computerfiguren doppelklicken.

Anwerben: Dadurch können Sie eine neutral Einheit anwerben.

Sprechen: Dadurch können Sie mit bestimmten Computerfiguren sprechen.

Güter tauschen: Durch diese Option kann eine Einheit mit speziellen Computerfiguren Ressourcen gegen Gegenstände austauschen.

Eine Einheit abwählen

Die rechte Maustaste ist in War Wind II: Die Invasion eine Art “Rückgängig”-Taste. Sie können Einheiten durch rechten Mausklick abwählen. Gestalten Sie Ihre Gruppen, indem Sie mit der linken Maustaste auf einzelne Figuren klicken, die Sie Ihrer Gruppe hinzufügen wollen, und mit der rechten Maustaste auf gewählte Einheiten klicken, um sie aus der Gruppe zu entfernen. Um eine Einheit oder eine ganze Gruppe schnell abzuwählen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen nicht besetzten Punkt auf der Karte.

Mit der rechten Maustaste können Sie auch die Befehls-Icon-Leiste verschwinden lassen. Die betreffende Einheit bleibt jedoch gewählt. Um eine Einheit ganz abzuwählen, klicken Sie einmal mit der rechten Maustaste darauf. Daraufhin verschwindet die Befehls-Icon-Leiste. Klicken Sie erneut auf die Einheit, um sie abzuwählen.

Formationsbewegung

Wählen Sie eine Gruppe von Einheiten und bewegen diese in ein bestimmtes Gebiet, versammeln sich alle Einheiten an dem angegebenen Ziel. Da dies taktisch nicht unbedingt immer günstig ist, haben Sie die Möglichkeit, Formationsbewegungen vorzunehmen. Zu diesem Zweck bringen Sie Ihre Truppen in die gewünschte Formation, indem Sie einzelne Einheiten wählen und bewegen. Wenn alle Einheiten in Position gebracht sind, drücken Sie die linke Maustaste, und ziehen Sie die Maus, um alle Einheiten für die Formation auszuwählen. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf die Einheit, die die Formation anführen soll. Auf der Befehls-Icon-Leiste der Einheit sollte die Schaltfläche für *Gruppenbewegungen* markiert erscheinen und Ihnen so die

Möglichkeit einer Formationsbewegung geben. Klicken Sie mit der linken Maustaste zunächst auf diese Schaltfläche und anschließend auf ein Ziel. Alle Einheiten bewegen sich nun in Richtung des Zielgebiets, und die Leiteinheit trifft genau am Zielort ein, wohingegen die anderen Einheiten um sie herum die ursprüngliche Formation bilden. Sie können auch den Hotkey G benutzen, um eine Gruppe in Formation aufzustellen. Die Einheit, die dem Ziel am nächsten ist, wird jedoch automatisch die Leiteinheit. Sie können diese Befehlsoption wählen, um Angriffseinheiten in effektiven Keilformationen zu bewegen, während der Reise einen Abwehrring um Ihr Oberhaupt zu bilden oder Suchtrupps in Reihen aufzustellen.

Erkunden der Karte

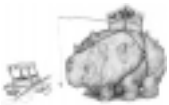
Sie können Einheiten in eine bestimmte Richtung auf der Karte schicken, um das Terrain zu erkunden. Wählen Sie eine Einheit (vorzugsweise eine, die Sie entbehren können oder die eine hohe Tarnstufe aufweist), und klicken Sie auf das Befehls-Icon *Erkunden*. Geben Sie der Einheit jetzt eine Bewegungsrichtung. Die Einheit macht sich nun in diese Richtung auf, und marschiert dabei im Zickzack, um ein möglichst großes Gebiet des unerforschten Terrains abzudecken. Ändern Sie die Haltungswerte der Einheit, bevor Sie sie als Späher losschicken. Ein aggressiver Späher wird beispielsweise nicht weit kommen und bei einem Kampf wahrscheinlich unterlegen sein. Ein ausweichender Späher wird hingegen immer versuchen, einem Kampf auszuweichen, und hat deshalb wahrscheinlich bessere Chancen, einen Langstrecken-Späheinsatz zu überleben.

Fahrzeugbewegung

Fahrzeuge werden auf dieselbe Weise wie Einheiten ausgewählt und bewegt. Fahrzeuge bewegen sich allerdings nicht, wenn sie nicht von mindestens einer Einheit besetzt sind. Um eine Einheit zu einem Fahrzeug zu bewegen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Einheit und dann auf das Fahrzeug.

Patrouillieren und Wegmarken

Wird einer Einheit der Befehl zur Umgehung eines Hindernisses erteilt, so versucht sie, den kürzesten Weg zu finden. Die Bewegung einer Einheit kann mit Hilfe von Wegmarken präziser gesteuert werden, wobei die Einheit schrittweise von Ort zu Ort gelangt.



Um Wegmarken zu setzen, müssen Sie eine Einheit, ein bemanntes Fahrzeug oder eine Gruppe wählen. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Wegmarke* in der Befehlsleiste der Einheit, oder halten Sie die ALT-Taste gedrückt, und eine Linie erscheint zwischen der gewählten Einheit und dem Mauszeiger. Ziehen Sie diese Linie bis zur ersten Wegmarke, und klicken Sie mit der linken Maustaste darauf. Ziehen Sie die Linie zur nächsten Wegmarke, und klicken Sie mit der linken Maustaste darauf. Sie können diesen Vorgang bis zu vier Mal wiederholen, bis die Einheit zur letzten Wegmarke der gewählten Route gelangt ist. Die Verwendung der Wegmarken gibt Ihnen wesentlich mehr Kontrolle über Ihre Truppenmanöver.

Sie können die Wegmarken auch benutzen, um Patrouillenrouten festzulegen. Wenn Sie Ihre letzte Wegmarke wählen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die gewählte Einheit. Die Einheit wird sich dann von einem Punkt zum anderen bewegen, bis sie wieder am Anfang ankommt, und dann die Patrouille von neuem beginnen. Mit dieser Technik ist es recht einfach, eine Einheit so einzustellen, daß sie entlang einer geraden Linie patrouilliert oder das Gelände auf einem Streckenquadrat umrundet. Die Einheiten bleiben so lange auf Patrouille, bis ein Kampf ausbricht oder sie neue Befehle erhalten.

Einheitengruppen benennen und die Karte markieren

Wenn Sie die Umschalttaste gedrückt halten und eine Zahl von 0-9 drücken, wird eine von zwei Funktionen ausgeführt. Wählen Sie eine Gruppe von Einheiten und drücken dann die Umschalttaste und eine Zahl, dann erhalten diese Einheiten den Gruppenstatus. Wann immer Sie diese Zahl im Spielverlauf drücken, ohne die Umschalttaste zu drücken, wird diese Gruppe ausgewählt. Das Benennen von Gruppen ist eine gute Methode, in größeren Armeen Divisionen zu bilden. Sie sollten ähnliche Einheiten in Gruppen zusammenfassen, um im Kampf Schwierigkeiten zu verhindern – Nahkampf- und Langstreckenangreifer kommen sich mitunter in die Quere. Sie können auch Gruppen aus verschiedenen Einheiten bilden. Mit der Umschalttaste und den ursprünglichen Gruppenzahlen benennen Sie Gruppen neu.

Wenn keine Einheiten gewählt wurden, können Sie die Umschalttaste und eine Zahl von 0-9 betätigen (verwenden Sie freie Felder, um die benannten Gruppen zu speichern), um die aktuelle Position des Mauszeigers als “Markierung” festzulegen. Wann immer Sie danach die Zahl eingeben, wird der Bildschirm auf diesen Punkt zentriert. Diese Option ist besonders nützlich, wenn Sie Ihre Stadt oder die gegnerischen Ansiedlungen markieren wollen - mit einem einzigen Tastendruck können Sie das gesamte Gebiet sehen, wenn Sie eine Markierung festgelegt haben.

Sprechen und Güter tauschen

Diese speziellen Spielfunktionen gelten nur für einige Computerfiguren. Diese Figuren können Ihnen Informationen geben oder Güter gegen Ressourcen anbieten. Um mit diesen Einheiten zu interagieren, doppelklicken Sie mit der linken Maustaste direkt auf die Computerfigur. Eine Leiste zeigt nun die Befehls-Icons *Sprechen* und *Güter tauschen*. Wenn Sie die erste Option wählen, erscheint ein Feld mit den gewünschten Informationen. Durch die Wahl der zweiten Option öffnen Sie ein Fenster, in dem die verfügbaren Gegenstände und ihr Preis in Ressourcen gezeigt werden.

Der Kriegsnebel

”Einst war die Welt für uns sichtbar und aus jeder Entfernung verständlich. Eine Zeitlang lebten die vier Völker in Harmonie, sie erfreuten sich der Fülle des Landes und dankten es ihm durch reiche Gaben. Doch ein Leichentuch legte sich über Yavaun, die Mächte des Bösen und der Gier nahmen Gestalt an in einer großen schwarzen Wolke, die uns die Sicht nahm, unseren Sinn für Moral betäubte und unsere Verbindung mit der Erde zerschnitt. Bis zu dem Tag, an dem unsere inneren Wahrnehmungen gereinigt werden, bleibt die physische Welt geheimnisvoll und bedrohlich.”

- Miyo, Shama'Li-Guru.

”Verdammter Nebel! Ich kann einen Hundeköttel nicht von einem Schwebepanzer unterscheiden!”

- Soldat Leonard Cott, Stoppelhopser bei den Marines.

Die Standarddarstellung für den Kriegsnebel ist grau mit einer schwarzen Minikarte. Gebiete innerhalb der Sichtweite der Einheiten des Clans sind sowohl auf dem Spielbildschirm als auch auf der Minikarte klar zu sehen. Verschiedene Terrainobjekte, wie beispielsweise dichte Wälder oder Kliffs, behindern die Sicht. Auch ein Nebelgerät beeinträchtigt die Sicht, während ein Wachturm die Sicht verbessert.

Wenn Sie ein Stadtzentrum erworben haben, erscheinen die Gebiete, die eine Einheit bereits erkundet hat, in grauer Farbe. Diese grauen Gebiete zeigen weder gegnerische Truppenbewegungen noch Terrainveränderungen auf. Wird das Stadtzentrum aufgewertet, erscheint auch das Gebiet auf der Minikarte, durch das sich die Einheiten bewegen, in grau.

Wenn Sie ein Kommunikationsgerät bauen, erscheinen alle Gebiete, die nicht von Ihren Einheiten besetzt sind, auf dem Bildschirm und der Minikarte in grau. Diese Gebiete zeigen weder die gegnerischen Truppenbewegungen noch Veränderungen der Terrainmerkmale. Sobald ein Überwachungssatellit oder eine Späherdrohne gestartet wurde, sehen Sie die Bewegungen und Terrainveränderungen in allen Gebieten, die von Einheiten Ihres Clans bereist wurden. Die übrigen Gebiete der Karte erscheinen in Grau und weisen weder Truppenbewegungen noch Terrainveränderungen auf.

Ressourcen

”Das alltägliche Leben auf Yavaun ist hauptsächlich von Ressourcen abhängig. Ohne Ressourcen kann niemand überleben und sein Heim verteidigen, können wir uns nicht vermehren und aufblühen. Die Kämpfe, die die Erde verbrennen und ganze Völker auslöschen, sind nichts anderes als Ressourcenverwaltung. Panzerfahrzeuge und Waffen der Vernichtung - nichts anderes als Werkzeuge der Ressourcenverteilung.”

- Boa der Händler, ein Tha’Roon-Kaufmann,
zu einer Gruppe von Marine-Kunden.

”Yavaun gibt uns Nahrung, wenn wir hungern, damit wir mehr Nahrung ernten können. Yavaun gibt uns Brennstoff, wenn wir müde sind, damit wir mehr Brennstoff herstellen können. Das ist der Kreislauf des Lebens... doch es gibt auch noch ein Bewußtsein.”

- So sprach der Eaggra-Mystiker, Juien Gien Achtauge,
in einer Ansprache an den neu gegründeten Ältestenrat der Nachkommen.

Ressourcen erwerben

Bevor Sie Ressourcen ansammeln können, benötigen Sie ein Stadtzentrum. Abhängig vom Szenario könnten Sie bereits über ein Stadtzentrum verfügen. Andernfalls müssen Sie eins bauen, bevor Sie Ressourcen ansammeln können. In fortgeschrittenen Stufen des Spiels können Sie mehr Ressourcen erwerben, indem Sie das Stadtzentrum aufwerten oder Lagereinrichtungen bauen. Von den folgenden drei Ressourcen benötigen Sie stets ausreichende Mengen, um Ihre Truppen bei Kräften zu halten und zu vermehren: allgemeine Ressourcen, Butanium und Nachschub.

Ressourcen

Allgemeine Ressourcen können in den umliegenden Waldgebieten gewonnen werden. Arbeiter bauen Bäume ab und transportieren sie in das Stadtzentrum (oder eine separate Lagereinrichtung des Clans), wo die Früchte ihrer Arbeit zu einer Art Währung umgewandelt werden. Wenn Sie bauen, anwerben, reparieren, ausbilden, forschen oder aufwerten möchten, benötigen Sie allgemeine Ressourcen.

Butanium

Butanium, ein Naturgas, das in ganz Yavaun zum Antrieb von Maschinen verwendet wird, kann auf verschiedene Arten gewonnen werden. Der Arbeitsdroide, die Butanium-Raffinerie und der Butanium-Synthesizer sorgen für permanente Versorgung mit einem Verhältnis von einer Einheit Butanium pro Zeitabschnitt, wenn sie über einer Butaniumquelle stehen (als Strahl grünlichen Dampfs leicht zu erkennen). Der Bodenernte-Zauber der D.U.N. entzieht der gewählten Quelle eine große Menge Butanium auf einmal. Fahrzeuge oder automatisierte Einheiten benötigen verschiedene Mengen von Butanium-Treibstoff, aber sie werden alle in Abständen von sieben Zeitabschnitten (ca. zwanzig Sekunden) aufgetankt.

Nachschub

Dies ist ein wahlweise zur Verfügung stehendes Spielmerkmal für fortgeschrittene Szenarios, das auf dem Spieloptionsbildschirm standardmäßig deaktiviert ist. Wenn die Nachschuboption deaktiviert ist, können Sie für jede konstruierte Nahrungsmittelquelle (Farm, Garten, Messesaal oder Nachschub-Synthesizer) fünf aktive Einheiten einsetzen. Beachten Sie bitte, daß dies das anfängliche Wachstum Ihrer Armee begrenzt.

Ist die Nachschuboption aktiviert, produziert jede konstruierte Nahrungsquelle eine Nachschubeinheit pro Zeitabschnitt. Alle organischen Truppen benötigen eine stetige Nachschubversorgung, wobei die Mengen von Einheit zu Einheit unterschiedlich sind. Einheiten verbrauchen die jeweils nötige Nachschubmenge nach fünf Zeitabschnitten (ca. zwölf Sekunden Spielzeit). Diese Option macht Ihren Clan anfälliger für Hungerstrafen (siehe unten), ermöglicht aber gleichzeitig die Ansammlung von Nachschub und den Aufbau größerer Armeen.

Ressourcenüberschuß, Hunger und Treibstoffmangel

Wenn Sie mehr Ressourcen, Nachschub und Butanium produzieren, als Ihre Einheiten konsumieren, wird langsam ein Überschuß angesammelt. Jeder Spieler hat nur einen begrenzten Lagerraum für diese drei Ressourcen, abhängig von der Anzahl an Stadtzentren und Lagergebäuden. In Stadtzentren können 20.000 Ressourcen, 50 Butanium- und 50 Nachschubeinheiten gelagert werden. Aufgewertete Stadtzentren fassen 30.000 Ressourcen, 100 Butanium- und 100 Nachschubeinheiten. Lagereinrichtungen fassen 10.000 Ressourcen, 50 Butanium- und 50 Nachschubeinheiten. Mengen, die Ihre Gebäudekapazitäten überschreiten, werden zurückgehalten (z.B. Ressourcen werden nicht geliefert, und die Zahlenangaben auf der Interface-Anzeige ändern sich nicht), bis weitere Lagereinrichtungen gebaut werden.

Hunger

Dies ist ein wahlweise zur Verfügung stehendes Spielmerkmal für fortgeschrittene Szenarios. Ist die Nachschuboption aktiviert und produzieren Sie nicht genügend Nachschub zur Versorgung Ihrer Truppen, wird der Überschuß angezapft. Ist der gesamte Nachschub erschöpft, erhält die Einheit eine Hungerstrafe, die weiter unten genauer beschrieben wird. Einheiten mit Rationen sind von Hungerstrafen nicht betroffen, wenn ihr Verbrauch auf null reduziert wird.

- Die Geschwindigkeit aller hungrigen Einheiten wird um zwei Stufen reduziert.
- Alle hungrigen Einheiten erhalten eine Trefferstrafe von -30%.
- Hungrige Einheiten können keine Zauber aussprechen.
- Keine Oberhaupt-Lieder.
- Der Einfluß wird auf 0 reduziert. (Dieser Zustand hält an, bis der Hunger gestillt wird.)
- Hungrige Einheiten ziehen sich aus dem Kampf zurück, wenn ihr Leben auf 50% abgesunken ist.

Treibstoffmangel

Wenn Sie nicht genügend Butanium produzieren, um die Einrichtungen und Ausrüstungsgegenstände versorgen zu können, die Brennstoff benötigen, wird der Überschuß langsam weniger. Ist der Butaniumnachschub gänzlich erschöpft, dann erhalten alle treibstoffabhängigen Einheiten eine Strafe (siehe weiter unten). Einheiten mit wechselnden Energie-Aufwertungen sind von den Treibstoffstrafen nicht betroffen.

- Bei Treibstoffmangel werden alle Einheitengeschwindigkeiten auf Kriechgeschwindigkeit reduziert.
- Bei Treibstoffmangel erhalten alle Einheiten eine Trefferstrafe von -30%.
- Einheiten mit Treibstoffmangel können keine Zauber aussprechen.
- Der Einfluß wird auf die Hälfte reduziert (und steigt nicht an, bis der Treibstoffmangel beendet ist).
- Einheiten mit Treibstoffmangel ziehen sich aus dem Kampf zurück, wenn ihr Leben auf 50% absinkt (gilt nicht für Fahrzeuge).

Ressourcen stehlen

Sie können versuchen, Ressourcen zu gewinnen, indem Sie sie aus dem Stadtzentrum Ihres Gegners stehlen. Eine Einheit mit guten Tarnfähigkeiten (beispielsweise eine verkleidete Einheit, die nicht angreift) kann in ein gegnerisches Stadtzentrum eindringen und mit Hilfe des Befehls-Icon *Ressourcen nehmen* Ressourcen entfernen, um sie dann in Ihre eigenen Lagereinrichtungen zu transportieren.

Führungsqualitäten und Einfluß

”Das Geheimnis eines guten Kommandanten liegt nicht in seinem tatsächlichen Wesen, sondern darin, was seine Truppen in ihm sehen. Nehmt mich beim Wort, und macht Euch auf an die Front. Ein guter Kommandant sollte sich nicht hinter seinen Soldaten verstecken, während sie dem Gegner trotzen. Ihr müßt ihnen zeigen, daß Ihr härter seid als der Gegner und Euch nicht davor scheut, die lächerliche Faust eines Shama'Li zu spüren. Geht stets voran, und Eure Armee wird Euch folgen!”

- Truka Irras, Obblinox-Kriegsgeneral.

”Welch ein Fluch ist doch die Bürde der Führung...”

- Geständnis des Ältesten der Nachkommen, Jonas Bruener, gegenüber Baumeister Domingo Mejia.

Was ist Einfluß, und wie wird er genutzt?

Einfluß wird in Punkten von 0 bis 5000 gemessen und bezeichnet Ruhm und Prestige eines Clan-Oberhaupts. Diese Anzeige erscheint neben dem Porträt des Oberhaupts und kann nie unter 0 sinken oder über 5000 steigen. Wächst der Einfluß, werden die Kosten für das Anwerben von Einheiten reduziert (bis zu 10% bei höchstem Einfluß), es kann Forschung begonnen werden, und das Oberhaupt hat die Möglichkeit, Lieder anzuwenden. Da Lieder und Forschung Einflußpunkte verbrauchen, stehen sie nicht mehr zur Verfügung, wenn der Einfluß des Oberhaupts unter eine bestimmte Marke sinkt.

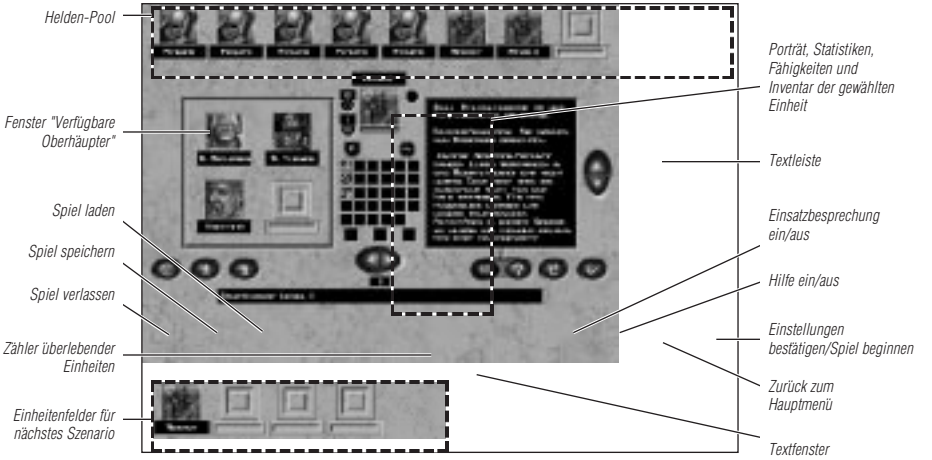
Zunahme von Einfluß

Der Einfluß nimmt im Spielverlauf automatisch langsam zu, aber es gibt eine Reihe von Möglichkeiten, ihn zu erhöhen. Der Einfluß Ihres Clans wächst jedes Mal, wenn Sie eine neue Einheit anwerben (500 Einflußpunkte), ein gegnerisches Oberhaupt töten (5000 Einflußpunkte) oder Einheiten/Gebäude zerstören, die Ihnen nicht gehören (die den Lebenspunkten der Einheit entsprechende Anzahl von Einflußpunkten). Mit Hilfe der Befehls-Icon-Leiste des Oberhaupts können Sie auch Ressourcen in Einflußpunkte umwandeln: 2000 Ressourcen erhöhen den Einfluß um 1000.

Abnahme von Einfluß

Der Einfluß kann aus verschiedenen Gründen abnehmen. Er kann für Forschung (5000 Einflußpunkte) oder Lieder (2500 Einflußpunkte für Krieg-, Reise- und Zauberlieder, 1250 für Arbeitslieder) eingesetzt werden. Der Verlust einer Einheit oder eines Gebäudes bedeutet eine Abnahme an Einfluß in Höhe der Lebenspunkte der Einheit. Hunger und Treibstoffmangel schwächen den Einfluß graduell, bis der Zustand beendet ist: 5000 für Hunger, 2500 für Treibstoffmangel. Seuchenratten in Ihrer Stadt mindern den Einfluß um 5 Punkte pro Sekunde.

Heldenhalle



Zwischen den Szenarios erscheint ein spezieller Bildschirm, der es Ihnen ermöglicht, Ihre Truppen auf den bevorstehenden Einsatz vorzubereiten. Dieser Bildschirm wird als Heldenhalle bezeichnet. Hier wählen Sie Oberhäupter aus, und außergewöhnlich gute Einheiten können von einem Szenario ins nächste übernommen werden.

Helden-Pool

Dies sind die Einheiten, die Sie am Ende eines Szenarios für zukünftige Szenarien beibehalten und somit in künftigen Szenarios nutzen können.

Fenster “Verfügbare Oberhäupter”

Hier werden Porträts aller verfügbaren Szenario-Oberhäupter gezeigt.

Überlebende Einheiten

Hier erscheinen die Porträts der Einheiten, die das Szenario überlebt haben, mit allen wichtigen Informationen (Leben, Aufwertungen, Inventar etc.).

Überlebende Einheiten scrollen

Mit diesen Pfeilschaltflächen bewegen Sie sich durch die Liste der überlebenden Einheiten und erhalten Zugriff auf die jeweiligen Statistiken.

Anzeige der überlebenden Einheiten

Dies ist die Anzahl der gewählten Einheiten innerhalb der Gruppe der Überlebenden.

Einheitsfeld für nächstes Szenario

Hier erscheinen die für das nächste Szenario gewählten Einheiten.

Textfenster

In diesem Fenster finden Sie erklärenden Text zum Einsatz, Beschreibungen der Oberhäupter und hilfreiche Informationen zur Heldenhalle.

Fenster scrollen

Mit den Pfeilen können Sie das Textfenster nach oben und unten scrollen.

Einsatzbesprechung

Ruft die Einsatzbesprechung für das nächste Szenario im Textfenster auf.

Anweisungen

Diese Schaltfläche läßt den Hilfetext zur Heldenhalle im Textfenster erscheinen.

Einstellungen bestätigen/Spiel beginnen

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese Schaltfläche, um bei der Auswahl der Einheiten eine Stufe weiterzugehen und danach ein neues Szenario zu beginnen.

Spiel verlassen

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese Schaltfläche, um das Spiel abzubrechen.

Kampagnenspiel speichern

Mit dieser Option rufen Sie das Dialogfeld "Spiel speichern" auf, mit dessen Hilfe Sie das aktuelle Spiel speichern können.

Kampagnenspiel laden

Mit dieser Option rufen Sie das Dialogfeld "Spiel laden" auf, mit dessen Hilfe Sie ein zuvor gespeichertes Spiel laden können.

Zurück zum Hauptmenü

Bringt Sie zum Hauptmenü zurück, ohne daß Ihr Spiel gespeichert wird.

Textleiste

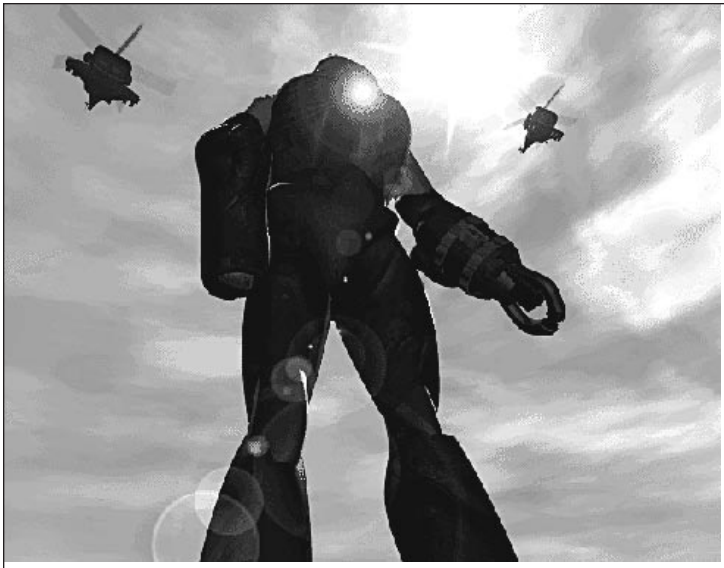
Dieser Text beschreibt verschiedene Bereiche der Heldenhalle.

Erster Schritt: Auswahl Ihrer Helden

Scrollen Sie mit den Pfeiltasten nach links und rechts durch die Porträts der überlebenden Einheiten, um ihre Statistiken zu vergleichen. Hat eine Ihrer Einheiten eine kybernetische Aufwertung, verbesserte Ausbildung oder einige Spezialgegenstände (beispielsweise ein Medikit) erhalten, dann ist es wahrscheinlich ratsam, diese Einheit von einem Szenario ins nächste mitzunehmen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Namen der Einheit, dann können Sie den Namen der Einheit auf Dauer ändern. Um eine Einheit für die Heldenhalle auszuwählen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Porträt der Einheit im Hauptfenster, und ziehen Sie es in den Helden-Pool oben auf dem Bildschirm. Wenn Sie eine Einheit in ein besetztes Fenster ziehen, ersetzt diese die alte Einheit, d.h. die alte geht verloren. Haben Sie alle Helden gewählt, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Häkchen rechts unten auf dem Bildschirm, um zum zweiten Schritt weiterzugehen. Sie werden aufgefordert zu bestätigen, daß Sie die überlebenden Einheiten gewählt haben, die Sie für das nächste Szenario behalten wollen, und diese in Ihren Helden-Pool gezogen haben.

Zweiter Schritt: Auswahl eines Oberhaupts für das nächste Szenario

Im linken Fenster finden Sie die Porträts der Oberhäupter Ihres Clans. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Porträt eines Oberhaupts, und halten Sie die Taste gedrückt, dann erscheint im Textfenster rechts eine Beschreibung der Fähigkeiten und Stärken des gewählten Oberhaupts. Lesen Sie zunächst die Einsatzbesprechung im Textfenster, bevor Sie zur Heldenhalle weitergehen. Wählen Sie dann das Oberhaupt, das für das nächste Szenario am geeignetsten erscheint. Denken Sie daran, daß der Tod eines Oberhaupts das Ende des Szenarios bedeutet, also überlegen Sie sich gut, wen Sie wählen.



Dritter Schritt: Auswahl von Truppen für das nächste Szenario

Um Helden für bevorstehende Szenarien zu wählen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Einheiten-Porträt, ziehen Sie dann den Animations-Cursor in die untere Fensterreihe. Dort plazierte Einheiten stehen am Anfang des nächsten Szenarios zur Verfügung. Wenn Sie Ihr Oberhaupt und Ihre Einheiten gewählt haben, klicken Sie die Schaltfläche *Einstellungen bestätigen/Spiel beginnen* in der rechten unteren Bildschirmecke an, und ein neues Szenario beginnt.

CLAN-EINHEITEN UND FAHRZEUGE

Einheiten aufnehmen und anwerben

”Viele der befreiten Eaggra betrachten ein Bündnis mit den Shama'Li mit Widerwillen und schließen sich lieber freiwillig den D.U.N. an. Ich verstehe diese Prinzipien nicht. Wir alle haben gegen die Tha’Roon und die Obblinox gekämpft, und alle Eaggra betrachten sie als den gemeinsamen Feind. Ist es möglich, daß unsere eigenen Leute nicht gegen die Vorurteile gefeit sind, die die Tha’Roon zu Eroberungszügen treiben und die Obblinox in ihre Zerstörungswut? Ich kann nur hoffen, daß dem nicht so ist, und ich glaube fest daran, daß meine Eaggra-Brüder und -Schwestern nur einiger lenkender Worte bedürfen, um den rechten Weg zu erkennen.”

- Lavegil Holzmacher, Eaggra-Druide.

”Jedes Menschengesindel, das sich nicht den Marines anschließen will, ist so gut wie tot.”

- Malcolm, Kommandeur der Marines, nach einem Angriff auf ein Lager der Nachkommen.

Neue Einheiten können aus den Reihen der neutralen Bevölkerung auf der Karte rekrutiert werden. Sie können neue Einheiten direkt anwerben oder das Oberhaupt der Gruppe seine Überzeugungskräfte aufbieten lassen. Eine derart angeworbene Einheit kostet Sie weniger. Sobald ein Mitglied der Bevölkerung angeworben wurde, wird er bei den meisten Clans zum Arbeiter. Mitglieder der Tha’Roon-Bevölkerung werden zu Soldaten, wenn sie von den Gebietern angeworben werden.

Allgemeine Einheitstypen

”Die Struktur unserer Gruppe ist durch die voneinander abhängigen Einheiten geprägt, die gegenseitig ihre Nützlichkeit anerkennen. Kein Individuum könnte ohne die Gemeinschaft überleben. Die Sicherheitskräfte sind sich der Notwendigkeit bewußt, Labor- und Landarbeiter einzustellen, und ebenso erkennen diese Arbeiter die Notwendigkeit der Sicherheitskräfte an. Die gelungene Kombination dieser Elemente fungiert wie ein Bindemittel, das die gesamte Dynamik aufrechterhält. Da nur die Verteilung der Aufgaben das Überleben sichern kann, muß eine gewisse Toleranz zwischen allen Männern und Frauen Voraussetzung für den Erhalt dieses Gefüges sein.”

- Leon Walton, Professor der Nachkommen und Forschungsleiter der Abteilung Kybernetische Neurologie.

”Diese Telepathen sind mir unheimlich!”

- Carrip Muk, Obblinox-Hirte.

Den verschiedenen Clans stehen unterschiedliche Einheitstypen zur Verfügung. Im folgenden finden Sie eine Liste der allgemeinen Einheitstypen. Möchten Sie weitere Informationen zu den einzelnen Einheiten, so blättern Sie bitte zum Abschnitt Clan-spezifische Einheiten und Fahrzeuge (ab Seite 46) weiter.

Arbeiter

Arbeiter sammeln Ressourcen und bauen Gebäude, die Sie benötigen, um neue Einheiten auszubilden, bereits existierende Einheiten aufzuwerten, Ressourcen zu lagern usw. Außerdem reparieren die Arbeiter beschädigte Gebäude oder Fahrzeuge. Sie können kämpfen, obwohl sie bessere Soldaten abgeben, wenn sie ausgebildet und zu anderen, stärkeren Einheiten aufgewertet werden.

Krieger

Dies ist eine breitgefächerte Kategorie, die alle Einheiten umfaßt, deren Hauptfunktion nicht Konstruktion oder Zauberei, sondern Kampf ist. Der Großteil Ihrer Streitkräfte besteht aller Wahrscheinlichkeit nach aus Kriegern. Diese Einheiten können ausgebildet oder mit kybernetischen Aufwertungen versehen werden, was bedeutende Vorteile im Kampf verleiht. Verschiedene Krieger besitzen unterschiedliche Kampffähigkeiten und sollten entsprechend eingesetzt werden. Ein Abbruchexperte ist beispielsweise nicht besonders gut für den Nahkampf geeignet. Machen Sie sich mit den verschiedenen Stärken und Schwächen jeder Einheit im Kampf vertraut, um Ihre Truppen effektiv einsetzen zu können.

Magier

Alle der vier ursprünglichen Völker von Yavaun, die Tha'Roon, die Obblinox, die Eaggra und die Shama'Li, können Magie anwenden. Die Magie kann auf vielfältige Weise eingesetzt werden, vom Kampf bis zum Abbau von Ressourcen. Je besser die Zauberfähigkeiten eines Magiers sind, desto mehr Zauber kann eine Einheit anwenden. Jeder Zauber kostet den Magier Energie, die in Manapunkten berechnet wird. Die Menschen auf Yavaun besitzen magische Fähigkeiten, die sich stark von denen der anderen Völker unterscheiden. Speziell ausgebildete Menschen können Erfindung verwenden, um besondere Gegenstände zu erschaffen und nützliche technologische Fortschritte zu erzielen, von denen ihr Clan profitiert. Genauere Beschreibungen der Zauber finden Sie im Abschnitt Zauber auf Seite 88.

Drohnen, Droiden und andere automatisierte Einheiten

Die meisten Clans können automatisierte Einheiten produzieren. Diese erfüllen verschiedene Funktionen: Einige automatisierte Einheiten können Ressourcen abbauen, einige fungieren als Späher auf gegnerischem Boden, andere sind nur für den Kampf geeignet. Im Gegensatz zu Fahrzeugen sind diese Einheiten unabhängig, verbrauchen jedoch statt Nachschub Butanium.

Fahrzeuge

Fahrzeuge können mehrere Einheiten transportieren und sich nur bewegen, wenn sie von mindestens einer Einheit besetzt sind. Fahrzeuge sind nicht auf ein Volk oder einen Clan beschränkt. Mit anderen Worten, Mitglieder jedes Clans können ein leeres Fahrzeug besetzen, egal, wer es gebaut hat. Allerdings können nur Einheiten desselben Clans ein Fahrzeug benutzen, und Sie können nur die Fahrzeuge Ihres eigenen Clans reparieren.

Oberhäupter

Die Oberhäupter sind die Leitfiguren jeden Clans. Sie motivieren Ihre Truppen und haben oft besondere Fähigkeiten. Überlegen Sie genau, wie Sie Ihre Oberhäupter einsetzen. Wird Ihr Oberhaupt in einem Szenario getötet, ist das Spiel beendet.

Alle Oberhäupter haben die Fähigkeit, neue Einheiten dazu zu überreden, sich ihnen anzuschließen, wodurch die Kosten reduziert werden. Weitere Informationen zur Überzeugungskraft finden Sie auf Seite 87. Alle Oberhäupter können außerdem Lieder einsetzen. Dabei handelt es sich im Prinzip um einen Schlachtruf, der Ihren Truppen 30 Sekunden Energie verschafft. Die Lieder der Oberhäupter beeinflussen alle Einheiten Ihres Clans und kosten 2500 Einflußpunkte für Krieg-, Reise- und Magie-/Inspirationslieder, bzw. 1250 Einflußpunkte für ein Arbeitslied.

Kriegslied: Alle Einheiten des Clans erhalten 10 Trefferpunkte für Heilung, +5 Schaden für alle Treffer, + eine Stufe für die Feuerrate und +10% Trefferbonus. Einheiten eines Clans, die unter dem Einfluß eines Kriegsliedes stehen, können keinen Zauber anwenden.

Arbeitslied: Alle Arbeiter des Clans bauen und sammeln Ressourcen mit der doppelten Geschwindigkeit. Alle im Bau befindlichen Einrichtungen können den doppelten Schaden einstecken, bevor sie zerstört werden.

Reiselied (Rückzugslied): Alle Einheiten des Clans erfahren eine Reaktionsbeschleunigung um zwei Stufen, und die Geschwindigkeit wird um zwei erhöht. Während des Reiselieds können Einheiten weder angreifen noch Zauber anwenden. Darüber wird die Gefahr, getroffen zu werden, für alle Einheiten, die sich auf dem Rückzug befinden, um 30% vermindert.

Magie-/Inspirationslied: Alle Einheiten des Clans erhalten 30 Manapunkte. Alle Manapunkte kosten die Hälfte. Alle Ressourcenkosten für Zauberausbildung, Lernen oder Forschung werden halbiert. Der Zauberschaden wird verdoppelt (dazu gehören die regelmäßigen Angriffe der Anwender von Zaubern).

Ausbildung und Aufwertungen

”Jeder einzelne Shama'Li oder Eaggra, der sich den Dienern unter NagaRom anschließt, ist eine Art Ressource. Würden wir die Bäume achtlos wachsen lassen, bis sie unter ihrem eigenen Gewicht zusammenbrechen und verfaulen? Würden wir die Felder unbestellt verkommen lassen, oder gar wertvolles Butanium verschwenden, ohne seine Kräfte zu nutzen? Und aus diesem Grund betrachten wir jedes neue Mitglied von D.U.N. wie einen Klumpen Ton, der geformt werden muß, bis er Perfektion erreicht und die Arbeit der Gerechten ausführen kann. Dazu sind rigorose Disziplin und geduldige Instruktion nötig.”

- Worte des Shama'Li-Schattentänzers Gai Byuru.

”Abgesehen vom Obersten Minister kann jeder Tha’Roon verbessert werden.”

- Umstrittene Aussage des Ministers Kla’thmaw
bei einer Zusammenkunft des Hohen Rats.

Anwerben und Ausbilden

Der erste Schritt ist oft das Anwerben der Bevölkerung. Sie können direkt angeworben werden, indem Sie sie auswählen und dann mit der linken Maustaste auf das Daumen-Icon klicken. Wahlweise kann Ihr Oberhaupt neue Einheiten davon überzeugen, sich zu einem reduzierten Preis anzuschließen. Angeworbene Mitglieder der Bevölkerung werden sofort zu einfachen Arbeitern oder Soldaten ausgebildet. Danach können die einfachen Einheiten in fortgeschrittenen Einrichtungen weiter ausgebildet werden. Weitere Informationen über die Ausbildung finden Sie im Abschnitt Clan-spezifische Einheiten und Fahrzeuge und Clan-spezifische Gebäude.

Einige Worte zum Thema Potential

Bestimmte Einheiten haben mehr Potential als andere und reagieren deshalb besser auf Ausbildungsbemühungen. Wenn also zwei Rekruten in einer Militär-Kaserne dieselbe Ausbildung durchlaufen, wird der ohne Potential zum Stoppelhopser während der andere sofort den Posten eines Sergeants übernimmt. Einheiten mit Potential werden durch ihr Einheiten-Porträt hervorgehoben (Beispiel: Die Porträts von Rekruten mit Potential sind Nahaufnahmen, die Rekruten ohne Potential werden aus der Ferne gezeigt), und das Icon der Einheit ist auf der Spielkarte durch vier gelbe Punkte markiert. Einheiten mit Potential erwerben nicht nur bessere Fähigkeiten, sondern sie gelangen auch wesentlich weiter als solche ohne Potential. Potential kann nicht verändert werden - entweder eine Einheit besitzt Potential oder eben nicht.

Höhere Ausbildung und Zauber-Aufwertungen

Die meisten Einheiten können durch höhere Ausbildung ihre Fähigkeiten erweitern. Diese Art der Ausbildung kann z.B. die Kampf-, Konstruktions- und Zauberfähigkeiten beeinflussen. Die höhere Ausbildung kostet 500 Ressourcen pro Einheit und erhöht alle Fähigkeiten einer Einheit um eine Stufe. Eine Einheit kann die höhere Ausbildung mehrmals durchlaufen, bis die höchstmögliche Fähigkeitsstufe erreicht ist (für die meisten Fähigkeiten sechs). Allerdings können Einheiten durch höhere Ausbildung keine Fähigkeiten erwerben, die sie nicht bereits besitzen. Die höhere Ausbildung findet für jeden Clan im Stadtzentrum statt. Im Abschnitt Clan-spezifische Gebäude auf Seite 102 erfahren Sie, wo Einheiten ausgebildet werden. Einige Einheiten haben keine Fähigkeiten, die erweitert werden können, und kommen daher nicht für die höhere Ausbildung in Frage.

Bevor die höhere Ausbildung die Zauberfähigkeiten beeinflussen kann, muß in den entsprechenden Gebäuden Forschung betrieben werden (Kosten: 5000 Einflußpunkte, 5000 Ressourcen), um die Zauberstufe des Clans zu erhöhen. Ist zum Beispiel die Zauberaufwertung noch nicht in einem Stützpunkt erforscht worden, dann wird die höhere Ausbildung die Fähigkeiten eines Technikers in allen Bereichen außer der Zauberfähigkeit erweitern. Die Bau- und Konstruktionsfähigkeiten des Technikers steigen um zwei Stufen, aber die Zauberfähigkeit bleibt bei eins. Sind die Zauberfähigkeiten bereits auf einem fortgeschrittenen Stand, erhöht die höhere Ausbildung Bau und Konstruktion auf Stufe drei und Zauber auf Stufe zwei.

Humanoide Aufwertungen – Kybernetik

Kybernetische Aufwertungen sind technologische Verbesserungen, die mit der Anatomie eines Wesens verschmolzen werden, um seine Fähigkeiten zu verbessern. Je nach Clan nehmen sie unterschiedliche Formen an, aber die Ergebnisse sind für jeden Clan gleich. Aufwertungen werden erforscht und in Kombinationssets verteilt - mehrere Verbesserungskomponenten, welche die Offensiv-, Defensiv-, oder Spezialfähigkeiten einer Einheit verbessern sollen. Jede in Frage kommende Einheit kann eine von drei Aufwertungen erhalten. Keine Einheit kann mehr als eine Aufwertung bekommen. Wenn eine Einheit bereits eine Aufwertung erhalten hat, kann sie eine weitere erwerben, die dann aber die erste ersetzt. Wählen Sie die Einheiten, die Sie aufwerten möchten, mit Bedacht aus. Offensivsets verschaffen Arbeiter-Einheiten nur geringen Vorteil, und der Gehirn-Chip der Spezialaufwertung wäre bei einer Einheit, die keine aufzuwertenden Fähigkeiten besitzt, reine Verschwendung. Kybernetische Aufwertungen können weder an Fahrzeuge noch an nicht-humanoide Einheiten vergeben werden.

Um eine Einheit mit einer kybernetischen Aufwertung auszustatten, wählen Sie das Gebäude, in dem sich das gewünschte Aufwertungsset befindet. (Im Abschnitt Clan-spezifische Gebäude auf Seite 102 wird erläutert, wo die verschiedenen Aufwertungen erforscht werden). Befindet sich die *Aufwertungsschaltfläche* im zentralen Bereich der Interface-Leiste, muß dieses Set zunächst erforscht werden, bevor es Ihren Einheiten zur Verfügung gestellt werden kann. Kybernetische Aufwertungen werden einzeln erforscht (Kosten: 5000 Ressourceneinheiten und 5000 Einflußpunkte). Hinweis: Sie können zu Anfang keines der weiter fortgeschrittenen kybernetischen Sets erforschen. Die Forschung muß mit Defensivsets beginnen und über Offensiv- bis zu Spezialsets weitergehen.

Befindet sich das kybernetische Aufwertungs-Icon in der rechten Spalte der Interface-Leiste, können Sie mit der linken Maustaste auf das Set-Icon klicken und dann auf die Einheit(en), die Sie aufwerten möchten. Jede gewählte Einheit bewegt sich zum entsprechenden Gebäude und erhält ein Aufwertungsset. Die jeweilige Anzahl an Ressourceneinheiten wird dann abgezogen.

Defensive Kybernetikaufwertungen

Diese kosten 100 Ressourcenpunkte pro aufgewertete Einheit. Gewählte Einheiten erhalten die folgenden Elemente:

- Kabelmuskeln: Eine Einheit erhält einen Panzerungspunkt und verliert eine Geschwindigkeitsstufe.
- Zusätzliches Herz: Die Einheit erhält zehn Lebenspunkte.
- Tarnhaut: Die Tarnfähigkeit der Einheit wird um eine Stufe verbessert.

Offensive Kybernetikaufwertungen

Diese kosten 200 Ressourcenpunkte pro aufgewertete Einheit. Gewählte Einheiten erhalten die folgenden Elemente:

- Reaktionssehne: Die Feuerrate einer Einheit wird um eine Stufe verbessert.
- NitroStat-Herz: Die Geschwindigkeit der Einheit wird um eine Stufe erhöht.
- Super-Nerven: Die Reaktionszeit wird um eine Stufe verbessert.
- Bionische Sinne: Die Einheit erhält superakkurate Trefferfähigkeiten und einen +30% Trefferbonus.

Spezial-Kybernetikaufwertungen

Diese kosten 300 Ressourcen pro aufgewertete Einheit. Zusätzlich benötigen Einheiten mit Spezial-Kybernetikaufwertungen ein Butanium pro sieben Zeitabschnitte (zwanzig Sekunden). Gewählte Einheiten erhalten die folgenden Elemente:

- Explosiv-Stärke: Die Einheit fügt zehn zusätzliche Schadenpunkte pro Angriff zu. Außerdem erhält sie ein zusätzliches Inventarfeld.
- Adrenalinherz: Die Einheit regeneriert sich langsam.
- Kalkhaut: Erhöht die Panzerung um einen Punkt.
- Gehirn-Chip: Alle Fähigkeiten einer Einheit werden um eine Stufe erhöht.
- Teleskopsicht: Die Einheit kann zwei Quadrate weiter sehen.

Fahrzeugaufwertungen

Um Fahrzeugaufwertungen zu erhalten, müssen Sie zunächst 5000 Ressourcenpunkte und 5000 Einflußpunkte für Forschung aufwenden (weiter unten finden Sie Informationen dazu, wo verschiedene Aufwertungen erforscht werden). Anders als bei Kybernetikaufwertungen können Fahrzeugaufwertungen bereits nach einer Forschungsstufe erreicht werden (d.h. es müssen keine einzelnen Sets erforscht werden). Fahrzeugaufwertungen stehen allen Clans außer den Marines zur Verfügung.

Um ein Fahrzeug aufwerten zu können, müssen Sie zunächst das Gebäude wählen, in dem sich die Fahrzeugaufwertungen des jeweiligen Clans befinden. Auf der Interface-Leiste erscheinen alle verfügbaren Aufwertungen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Fahrzeug/die Fahrzeuge, das/die Sie aufwerten möchten. Die Fahrzeuge bewegen sich nun zu dem Gebäude, die Aufwertungen werden durchgeführt, und die entsprechenden Ressourcenpunkte werden abgezogen.

Gebieter - Fahrzeugaufwertungen

Diese technologischen Verbesserungen stehen für die Schwebekapsel und den Schwebepanzer zur Verfügung. Fahrzeugaufwertungen werden in einer Werkstatt erforscht und vergeben.

- Radarabweisende Farbe: Das Fahrzeug besitzt nun Tarnstufe 1 und kann auf den gegnerischen Minikarten nicht entdeckt werden. Kosten: 200 Ressourcenpunkte.
- Solarkraftwerk: Das Fahrzeug benötigt kein Butanium mehr. Kosten: 500 Ressourcenpunkte.
- Multi-Terrainzubehör: Das Fahrzeug wird mit einer speziellen Multi-Terrainkomponente ausgerüstet, verliert jedoch eine Geschwindigkeitsstufe. Kosten: 700 Ressourcenpunkte.

Nachkommen - Fahrzeugaufwertungen

Diese Aufwertungen können im Krankenwagen, im Gewehrwagen und in der Wespe installiert werden. Aufwertungen werden im Ingenieursposten erforscht und vergeben.

- Turbolader: Die Geschwindigkeit dieses Fahrzeugs wird um zwei Stufen erhöht. Außerdem wird zusätzliches Butanium verbraucht. Kosten 200 Ressourcenpunkte und ein zusätzliches Butanium pro sieben Zeitabschnitte (zwanzig Sekunden).
- Chassispanzerung: Das Fahrzeug erhält zwei Panzerungspunkte und verliert eine Geschwindigkeitsstufe. Kosten: 500 Ressourcenpunkte.
- Elektromotor: Das Fahrzeug benötigt kein Butanium mehr. Kosten: 1000 Ressourcenpunkte.

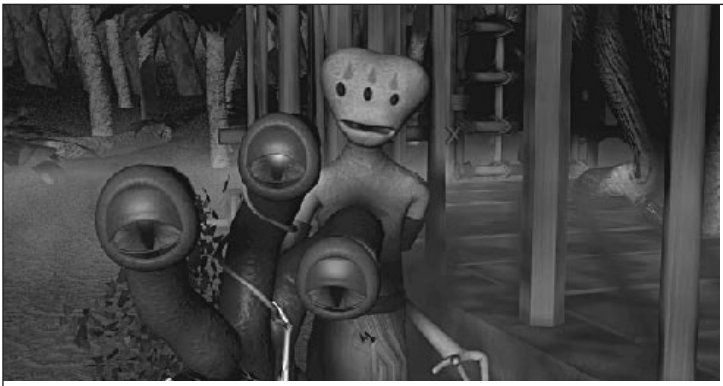
D.U.N. - Tierzähmung

Da die D.U.N. alle Technologie ablehnen, werden die Turm-Boncas und Rittereinheiten statt dessen einer speziellen Ausbildung unterzogen, um sie aufzuwerten. Die Tierzähmung wird in einem Korral erforscht und vergeben.

- Gehorsam: Die Reaktionszeit und Bewegungsrate einer Einheit wird um eine Stufe erhöht. Kosten: 150 Ressourcenpunkte.
- Konditionierung: Die Einheit benötigt weder Nachschub noch Butanium. Zusätzlich dazu erhält sie einen Panzerungspunkt. Kosten: 500 Ressourcenpunkte.
- Ausdauer: Die Einheit kann langsam Lebenspunkte zurückerhalten. Kosten: 800 Ressourcenpunkte.

Einheiten heilen und Fahrzeuge reparieren

Zauberheilung, Medikits und medizinische Einrichtungen tragen zur Regenerierung der Lebenspunkte organischer Einheiten bei. Beschädigte Fahrzeuge sind funktionstauglich, bis die Lebenspunkte auf null sinken. Doch selbst dann können sie noch repariert werden. Jede Einheit mit Bau- oder Konstruktionsfähigkeiten kann ein beschädigtes Fahrzeug reparieren. Die Grundkosten für Reparaturen sind drei Ressourcenpunkte für drei Reparaturpunkte. (Hinweis: Ressourcen werden für Reparaturen über drei Punkte aufgewendet, mit anderen Worten: zwei Fahrzeugreparaturpunkte kosten drei Ressourcenpunkte). Bitte beachten: Arbeiter eines Clans können keine Fahrzeuge reparieren, die von Arbeitern eines anderen Clans gebaut wurden.



Clan-spezifische Einheiten und Fahrzeuge

D.U.N.-Einheiten

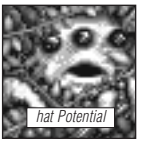
Schattentänzer

Der Schattentänzer ist das Shama’Li -Oberhaupt innerhalb der D.U.N. Er hat herausragende Kampf- und Zauberfähigkeiten, was ihn zu einem starken Gegner und erfahrenen Anführer im Gefecht macht. Der Schattentänzer trägt eine schwere Last - die Vision von Frieden auf Yavaun. Die Shama’Li verstehen seine inneren Kämpfe nur zu gut und kämpfen mit außerordentlichem Geschick, wenn er sie darum bittet. Obwohl das Überleben einer ganzen Welt auf seinen Schultern lastet, trägt der Schattentänzer sein schweres Schicksal mit Würde und Leichtigkeit. Er kann Zauber- und Kriegslieder einsetzen.

Shama'Li-Bevölkerung

Dabei handelt es sich um neutrale Shama'Li, die von Ihrem Clan angeworben oder überzeugt werden können, sich Ihnen von sich aus anzuschließen. In manchen Szenarios können Sie Mitglieder der Bevölkerung retten, die dann kostenlos Teil Ihrer Truppen werden. Mitglieder der Shama'Li-Bevölkerung, die sich Ihrem Clan anschließen, werden Bauern.

Bauer



Das Anwerben eines Bauern kostet 1500 Ressourcenpunkte. Jedes Mitglied der Shama'Li, das sich anschließt, wird zum Bauern, einem einfachen Arbeiter, der die Basis der D.U.N. darstellt. Ihre Hände bauen Lager, bauen die nötigen Ressourcen ab und ernähren die Gemeinschaft. Bauern sind außerdem das Rohmaterial für alle Shama'Li-Magier und Krieger. Selbst die mächtigsten Shama'Li mit der besten Ausbildung kennen einfache, ehrliche Arbeit und das Gefühl fruchtbarer Erde an ihren Händen. Ein Bauer, der sich in der Schule des Wachstums seiner Ausbildung unterzieht, wird zum Verteidiger. Wenn eine Einheit Potential hat, wird sie zum Kämpen. Ein Bauer, der im Tempel NagaRoms ausgebildet wurde, wird zum Schamanen. Besitzt eine Einheit Potential, wird sie zum Guru. Bauern sind einfache Ressourcenbeschaffer und Bauarbeiter mit Nahkampffähigkeiten.

Verteidiger

Die Ausbildung dieses einfachen Shama'Li-Kriegers kostet 600 Ressourcenpunkte. Wenn die Shama'Li-Bauern bereit sind, sich dem Kampf zu stellen, werden sie in der Schule des Wachstums zum Verteidiger ausgebildet. Diese Krieger setzen Nahkampftechniken ein, um schwergepanzerten Gegnern effektiven Schaden zuzufügen.

Kämpe

Die Ausbildung dieses Shama'Li-Kriegers kostet 600 Ressourcenpunkte. Einige der Bauern sind besser für den Kampf geeignet als andere. Die Lehrer dieser Shama'Li erkennen deren besondere Fähigkeiten, und sie werden in der Schule des Wachstums zu Kämpen ausgebildet. Kämpen setzen mächtige Nahkampfangriffe gegen ihre Gegner ein. Außerdem lernen sie, mit den Wesen auf Yavaun zu kommunizieren, und können sich im Kampf auf deren Hilfe verlassen. Unterzieht sich ein Kämpe der Ausbildung zum Tierzähmer der Stufe zwei, kann die Einheit einen Bonca zähmen und wird zum Ritter. Ein Kämpe, der einen älteren Bonca zähmt, macht diesen zum Turm-Bonca. Im Großen Tempel können Kämpen auch zum Ingrimm werden.

Ritter

Um diesen fortgeschrittenen Shama'Li-Krieger anzuwerben, müssen Sie 600 Ressourcen und zwei Nachschubeinheiten aufwenden. Ein einzelner Kämpe, der sich der zweiten Stufe der Ausbildung als Tierzähmer unterzogen hat, kann sich in die Wildnis von Yavaun wagen und dort ein Reittier erwerben. Bei diesen Reittieren handelt es sich um die großen Boncas aus den Ebenen, robuste Tiere, die ihre Reiter in Windeseile über die Lande tragen und versteckte gegnerische Einheiten finden können. Gerät ein Ritter in den Sichtbereich einer gegnerischen Einheit, dann stößt der Bonca einen Warnlaut aus. Wird der Ritter "getötet", dann stirbt sein Bonca mit ihm, und die Einheit wird wieder zum Kämpen. Sitzt der Kämpe erst einmal auf dem Rücken einer dieser stolzen Kreaturen, werden seine Nahkampffähigkeiten erheblich gesteigert. Ritter bewegen sich schnell und können im Korral in Tierzähmung ausgebildet werden.

Schamane

Die Ausbildung dieses einfachen Shama'Li-Magiers kostet 1000 Ressourcen. Einige Bauern sind für den Kampf weniger geeignet, haben dafür aber Talente als Magier. Durch die Ausbildung im Tempel NagaRoms erhält der Bauer den Titel eines Shama'Li-Schamanen. Die Ausbildung des Schamanen setzt sich aus transzendentalen und bodenständigen Philosophien zusammen, wobei die Zauber sowohl spiritueller Natur als auch fest im Boden Yavauns verwurzelt sind.

Guru

Die Ausbildung dieses fortgeschrittenen Shama'Li-Magiers kostet 1000 Ressourcenpunkte. Ein Bauer mit Potential, der im NagaRom-Tempel ausgebildet wird, ist ein Guru. Abgesehen von der Position des Schattentänzers wird keine andere so respektiert wie die des Gurus. Gurus sind bei der Bevölkerung beliebt und können neue Einheiten für die Sache der D.U.N. rekrutieren. Wie die Schamanen-Einheiten wenden auch die Gurus eine Art Naturzauber an, die sowohl in Kriegs- als auch in Friedenszeiten großen Einfluß hat.

Ingrimm

Die Ausbildung dieses sehr fortgeschrittenen Shama'Li-Kriegers kostet 3500 Ressourcen. Während der Guru die Zuneigung der Bevölkerung genießt, wird der Ingrimm eher respektiert – und gefürchtet. Die Forschung, die der Ausbildung des Ingrimms vorausgeht, muß im Großen Tempel durchgeführt werden. Ingrimme sind Kämpen, die dazu ausgebildet werden, ihre Kräfte über das spirituell und körperlich übliche Maß hinaus zu erweitern. Jeder Kämpe, der im Großen Tempel ausgebildet wurde, wird zum Ingrimm. Der Ingrimm hat die einzigartige Fähigkeit, sich unverletzlich machen zu können. Der Anblick eines Ingrimms, der scheinbar unberührt mitten durchs Kampfgeschehen marschiert und mit achtloser Eleganz seine Gegner niedermäht, ist furchterregend. Diese Macht ist derart intensiv, daß der Ingrimm nach einer kurzen Zeit der Unverwundbarkeit erschöpft zusammenbricht und stirbt. Selbst ohne diese ultimative Stärke sind diese Shama'Li unglaublich mächtige Krieger, die in wilden Nahkampfgefechten Panzerung durchdringen, als sei sie Papier.

Ur-Schöpfer

Der Ur-Schöpfer ist das Oberhaupt der Eaggra-Mitglieder innerhalb der D.U.N. Er ist ein exzellenter Baumeister und ein Experte für strategische Konstruktion. Alle Eaggra bringen ihm großen Respekt entgegen. Die Arbeiter werden durch seinen Schlachtruf motiviert, und die Eaggra-Bevölkerung läßt sich problemlos überzeugen, wenn der Ur-Schöpfer neue Einheiten rekrutiert. Wahrscheinlich ist es sein Sinn für Ironie, der ihn im Kampf eine Flammenwaffe einsetzen läßt – dieselbe Waffe, die die Gebieter in der düsteren Vergangenheit einsetzten, um die Eaggra-Sklaven zu unterjochen. Der Ur-Schöpfer kann außerdem Arbeits- und Reiselieder nutzen.

Eaggra-Bevölkerung

Dabei handelt es sich um neutrale Eaggra, die von Ihrem Clan angeworben oder überzeugt werden können, sich Ihnen von sich aus anzuschließen. In manchen Szenarios können Sie Mitglieder der Bevölkerung retten, die dann kostenlos Teil Ihrer Truppen werden. Mitglieder der Eaggra-Bevölkerung, die sich Ihrem Clan anschließen, werden Kampfarbeiter.

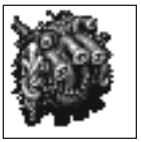
Kampfarbeiter

Das Anwerben dieses Eaggra-Arbeiters kostet 1500 Ressourcen. Nach ihrer Befreiung aus der Unterdrückung durch die Tha'Roon hatten die Eaggra Schwierigkeiten, sich an das freie, friedliche Leben zu gewöhnen. Viele Mitglieder der Eaggra-Bevölkerung, die keine Ruhe finden, schließen sich dem D.U.N.-Clan an und werden in die Reihen der Kampfarbeiter eingegliedert. Diese Einheiten sind hervorragend für die Konstruktion im Feld geeignet und kombinieren die naturgegebenen handwerklichen Fähigkeiten der Eaggra mit dem starken Willen, dem Gegner zu trotzen. Im Gegensatz zu Shama'Li-Bauern tendieren die Eaggra-Kampfarbeiter dazu, eine aktive Rolle im Kampf zu übernehmen, Drohnen zu bauen, Minen aufzuspüren und kleinere Sprengkörper gegen feindliche Truppen einzusetzen. Ein Kampfarbeiter, der sich in der Schule des Wachstums seiner Ausbildung unterzieht, wird zum Ranger. Ein Kampfarbeiter mit Potential, der in der Schule des Wachstums ausgebildet wird, wird zum Druiden. Diese Einheit hat Konstruktionsfähigkeiten, kann Bomben einsetzen und besitzt ausgesprochen gute Minenspürfähigkeiten. Kampfarbeiter können Wurfexplosionen einsetzen.

Ranger

Die Ausbildung dieses Eaggra-Kriegers kostet 800 Ressourcen. Wenn Eaggra-Ingenieure den Gegner in einer direkteren Art konfrontieren möchten, unterziehen sie sich der Ausbildung zum Ranger. Ein Kampfarbeiter, der in der Schule des Wachstums ausgebildet wird, erhält den Titel des Rangers. Ranger sind hervorragende Guerrillakämpfer mit überragenden Tarnfähigkeiten. Wird eine Ranger-Einheit strategisch am Waldrand plaziert, kann sie Gruppen gegnerischer Truppen mit Laserangriffen dezimieren und dann in den Schutz der dichten Bewaldung entkommen.

Druide

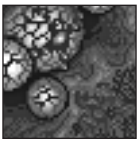


Die Ausbildung dieses Eaggra-Magiers kostet 800 Ressourcen. Gelegentlich weist ein Ingenieur gute Zauberfähigkeiten auf. Ein Kampfarbeiter mit Potential, der sich an der Schule des Wachstums seiner Ausbildung unterzieht, wird zum Druiden. Der Druide bezieht seine Macht aus der Pflanzenwelt von Yavaun, weshalb sich ein Großteil der Druidenzauber auf Pflanzen und natürliche Regenerierung konzentriert. Die Krieger der D.U.N. sehen die Bedeutung der Druiden als Heiler verwundeter Einheiten, beschädigter Gebäude und der von schweren Gefechten gezeichneten Landschaft, wenn endlich Frieden eingekehrt ist. Druiden haben außerdem besonderes Talent im Umgang mit Tieren und können einen Gefrierstrahlangriff anwenden.

Angriffsdrohne

Der Bau dieser automatisierten Krieger-Einheit kostet 2000 Ressourcen und 2 Butanium. Nach der Befreiung aus den Händen ihrer brutalen Herrscher haben die Eaggra wahres Talent für die Entwicklung fortschrittlicher Konstruktionen bewiesen. So entstand auch die Angriffsdrohne. Die dem Bau einer Drohne vorausgehende Forschung muß an einer Schüssel stattfinden. Nur eine Einheit mit Konstruktionsfähigkeit der Stufe drei kann eine Drohne bauen. Angriffsdrohnen sind gute Kämpfer und bewegen sich frei durch die Landschaft, während sie den Gegner mit machtvollen Explosionen niederstrecken. Bei dieser Explosion wird jedoch auch die Drohne zerstört. Wählen Sie Ihr Ziel daher sorgfältig.

Späherdrohne



Der Bau dieser automatisierten Patrouillen-Einheit kostet 800 Ressourcen. Dieselbe Technologie, die zum Bau der Angriffsdrohne führte, diente den Eaggra-Ingenieuren zum Bau der Späherdrohne. Die dem Bau einer Drohne vorausgehende Forschung muß an einer Schüssel stattfinden. Nur eine Einheit mit Konstruktionsfähigkeit der Stufe drei kann eine Drohne bauen. Späherdrohnen verfügen über einen Kamikaze-Explosionsangriff und können unwegsames Gelände einfach überfliegen. Sie sind jedoch besser dafür geeignet, unbekanntes Terrain kartographisch zu erfassen, als direkt am Kampfgeschehen teilzunehmen. Diese Funktion sollte nicht unterbewertet werden, da die Späherdrohne entscheidende Aufklärungseinsätze unternimmt und die gegnerischen Truppenbewegungen überwacht. Sobald Sie eine Späherdrohne eingesetzt haben, können Sie die gegnerischen Truppenbewegungen und Terrainveränderungen in allen Bereichen beobachten, die bereits von D.U.N.-Einheiten bereist wurden. Die übrigen Bereiche der Karte erscheinen in grauer Farbe.

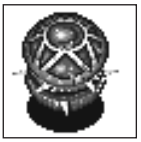
Getarnter Geschützturm

Zusätzlich zur Forschung in einem Ausschauturm kostet der Erwerb eines getarnten Geschützturmes 1500 Ressourcen und vier Butanium. Eaggra-Ingenieure haben erstaunliche Technologien entwickelt, die es ermöglichen, daß dieses automatisierte Abwehrsystem (Tarnstufe Fünf) unsichtbar im Boden verborgen bleibt, bis sich eine Bedrohung nähert. Ein verbesserter Überwachungsmechanismus spürt eine sich nähernde gegnerische Einheit unabhängig von deren Tarnstufe auf. Hat der getarnte Geschützturm sich nähernde Angreifer aufgespürt, taucht er aus dem Boden auf und gibt eine Feuersalve auf die gegnerischen Einheiten ab, die sich in seiner Reichweite befinden. Der getarnte Geschützturm verbraucht ein zusätzliches Butanium pro sieben Zeitsegmente (etwa zwanzig Sekunden).

Turm-Bonca

Die Ausbildung eines Turm-Boncas kostet 2000 Ressourcen und drei Nachschubeinheiten. Die älteren Boncas sind die geheiligten Großväter unter den Wesen Yavauns. Die Shama'Li-Kämpen behandeln sie daher mit dem größten Respekt, um sie zu zähmen und auf diese Weise einen Turm-Bonca zu erwerben. Nur einem Kämpen der zweiten Tierzähmerstufe kann dies gelingen, denn die riesigen Tiere haben einen starken Willen und sind äußerst dickköpfig. Die Turm-Boncas verfügen über keine Angriffsmethoden, und können bis zu vier Einheiten transportieren. Ein Turm-Bonca gibt einen Warnlaut ab, wenn sich ein Gegner in Sichtweite befindet, ganz gleich, über welche Tarnstufe der Gegner verfügt. Wird ein Turm-Bonca "getötet", verschwindet der ältere Bonca, und zurück bleiben die Einheiten, die er transportierte.

Gräber



Der Bau dieses unterirdischen Transportmittels kostet 3000 Ressourcen und 5 Butanium. Jede Einheit mit KonstruktionsStufe zwei und BauStufe zwei kann einen Gräber herstellen. Dieses vielseitige Fahrzeug bewegt sich in gemäßigtem Tempo über die Oberfläche von Yavaun, ist jedoch am besten dazu geeignet, Tunnel unter unwegsamem Gelände oder gegnerischen Truppen zu graben und an der gewünschten Stelle aus dem Boden aufzutauchen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das *Gräber-Icon* und anschließend auf ein Zielquadrat, dann gräbt sich der Gräber unter allen Hindernissen hindurch, um zu diesem Ziel zu gelangen. Die Fähigkeiten des Gräbers sich fortzubewegen, ohne entdeckt zu werden, sind vor allem für kleinere Geheimmissionen von Vorteil, da der Gegner angegriffen werden kann, wenn er es am wenigsten erwartet. Gräber können bis zu zwei Einheiten transportieren.

Gebieter-Einheiten

Oberster Minister

Der Oberste Minister ist der Tha'Roon-Oberkommandeur aller Gebieter-Truppen. Tha'Roon und auch Obblinox müssen sich ihm absolut unterwerfen - sein Wort ist Gesetz. Der Oberste Minister ist nicht nur ein mächtiger Anführer, er meistert außerdem die Kunst der heimlichen Fortbewegung. Doch seine bei weitem größte Stärke liegt in der Zauberei, und er zögert nicht, sie in gerissener Rhetorik oder im tödlichen Gefecht einzusetzen. Selbst wenn er keine seiner starken Zauberformeln anwendet, verlangt sein böses Antlitz absolute Unterwürfigkeit von allen Kreaturen. Der Oberste Minister kann Zauber- und Arbeitslieder einsetzen und wendet einen Zauberstab-Laserangriff an.

Tha'Roon-Bevölkerung

Dabei handelt es sich um neutrale Tha'Roon, die von Ihrem Clan angeworben oder überzeugt werden können, sich Ihnen von sich aus anzuschließen. In manchen Szenarios können Sie Mitglieder der Bevölkerung retten, die dann kostenlos Teil Ihrer Truppen werden. Mitglieder der Tha'Roon-Bevölkerung, die sich Ihrem Clan anschließen, werden Imperialgardisten.

Imperialgardist

Um diesen einfachen Tha’Roon-Krieger anzuwerben, müssen Sie 1500 Ressourcen aufwenden. Die Tha’Roon stehen über Handlangerdiensten und landwirtschaftlicher Arbeit. Bautätigkeiten und Ressourcenabbau bleiben den niedrigeren Völkern überlassen. Jedes Mitglied der Tha’Roon-Bevölkerung, das der Gebieter-Armee beitritt, erhält sofort den Titel Imperialgardist. Diese bilden den Hauptteil der Krieger der Gebieter, und besonders herausragende Individuen werden ausgewählt, um eine fortgeschrittene Kampfausbildung zu durchlaufen. Ein Imperialgardist, der an der Akademie ausgebildet wird, kann zum Vollstrecker werden. Besitzt er Potential, so wird er zur Eliteeinheit. Ein Imperialgardist, der im Haus der Magie ausgebildet wird, wird zum Telepathen. Hat der Imperialgardist Potential, so wird er zum Minister. Imperialgardisten wenden einen Ballistikangriff an.

Vollstrecker

Um diesen Tha’Roon-Krieger auszubilden, müssen Sie 1000 Ressourcen ausgeben. Brennende Dörfer, auflodernde Wälder, verkohlte Leichen in den Ebenen... Sie sind auf Yavaun zum alltäglichen Anblick geworden, seit sich der Machtbereich der Gebieter immer weiter ausdehnt. Und an jedem dieser Orte des Schreckens sind die Vollstrecker zu finden. Diese Einheiten machen alle neu entstehenden Gemeinschaften mit Flammenwaffen dem Erdboden gleich und eliminieren alle Bauwerke und Bevölkerungen von Rebellen. Jeder Imperialgardist, der bösartig und herzlos genug scheint, erhält an der Akademie eine Ausbildung zum Vollstrecker.

Eliteeinheit

Die Ausbildung dieses fortgeschrittenen Tha'Roon-Kriegers kostet 1000 Ressourcen. Jeder Imperialgardist mit Potential wird zur Eliteeinheit. Wie die Vollstrecker setzen auch die Eliteeinheiten Flammenwaffen gegen den Gegner ein. Allerdings weisen die Elitetruppen weitaus bessere Fähigkeiten und viel mehr Macht auf. Daher werden die Vollstrecker oft eingesetzt, um den Pöbel zu eliminieren, während die Eliteeinheiten an vorderster Front kämpfen und zerstörerische Flammenbögen in die gegnerischen Linien jagen. Eine Eliteeinheit kann nach der nötigen Forschung im Bio-Flügel zum Springer werden.

Telepath

Um den einfachen Tha'Roon-Magier auszubilden, müssen Sie 1000 Ressourcenpunkte aufwenden. Ein Imperialgardist, der in einem Haus der Magie die mächtigsten Zauberkünste erlernt, erhält den Titel des Telepathen. Die Zauberfähigkeiten des Telepathen konzentrieren sich auf psychische Kraft und extreme Willensstärke. Ein fähiger Telepath kann den Geist eines Angreifers zerstören oder in seine Gewalt bringen – eine äußerst nützliche Fähigkeit, wenn es darum geht, die willensschwachen Völker zu unterwerfen. Telepathen besitzen auch Tarnfähigkeiten und einen ballistischen Geisteshiebangriff.

Minister

Die Ausbildung des fortgeschrittenen Tha'Roon-Magiers kostet 1000 Ressourcen. Die wenigen Imperialgardisten, die sich durch eine gute Abstammung und übersinnliche Kräfte hervortun, können sich im Haus der Magie einer besonderen Ausbildung unterziehen, um zum Minister aufzusteigen. Minister besitzen höhere zerebrale Zauber- und Tarnfähigkeiten. Ihre unglaublichen Geisteskräfte bleiben nur hinter denen des Obersten Ministers zurück, der die Minister nutzt, um seine Gesetze in die Tat umzusetzen. Die Ministers sind also der Adel des Gebieter-Clans und können Mitglieder der Tha'Roon- und Obblinox-Bevölkerung mit einem einzigen Befehl einziehen.

Springer

Die Ausbildung dieses sehr fortgeschrittenen Tha'Roon-Kriegers kostet 4000 Ressourcen. Eine Eliteeinheit kann nach der entsprechenden Forschung in einem Bio-Flügel zum Springer werden. Der Springer wird als Gipfel der Kampffähigkeiten und Technologie der Gebieter betrachtet. Besonders verschlagene und blutrünstige Eliteeinheiten werden für diesen hohen Krieger-Status ausgewählt. Sie werden ausgebildet und kybernetisch aufgewertet, wobei sie eine ganze Reihe von Zusatzgeräten erhalten, die ihnen u.a. sogar das Fliegen ermöglichen. Das Resultat ist der Springer – eine Killermaschine von höchster Qualität. Die Springer-Einheit bewegt sich sehr schnell, ist mit einer mächtigen Laserwaffe ausgestattet und kann zahllose Ziele vernichten, bevor diese eine Chance haben, sich zu wehren.

Kriegsgeneral

Alle Obblinox unterstehen letzten Endes den Befehlen des Obersten Ministers, werden aber bei Kampfeinsätzen vom Obblinox-Kriegsgeneral befehligt. Viele Obblinox werden von den Gebietern bei der Konstruktion eingesetzt, aber der Kriegsgeneral konzentriert sich ausschließlich auf bewaffnete Konflikte. Diese weibliche Figur ist eine furchterregende Persönlichkeit, ein waffenstrotzendes Multitalent und sowohl in der Lage, ihre Truppen zu koordinieren, als auch an ihrer Seite zu kämpfen. Tha'Roon- und Obblinox-Krieger folgen dem Ruf des Kriegsgenerals, wenn dieser die Truppen zum Kampf versammelt. Der Kriegsgeneral wendet das Kriegslied und einen Gewehrangriff an.

Obblinox-Bevölkerung

Dabei handelt es sich um neutrale Obblinox, die von Ihrem Clan angeworben oder überzeugt werden können, sich Ihnen von sich aus anzuschließen. In manchen Szenarios können Sie Mitglieder der Bevölkerung retten, die dann kostenlos Teil Ihrer Truppen werden. Mitglieder der Obblinox-Bevölkerung, die sich Ihrem Clan anschließen, werden Hirten.

Hirte

Es kostet 1500 Ressourcen, diesen Obblinox-Arbeiter anzuwerben. Jedes Mitglied der Obblinox-Bevölkerung, das sich anschließt, wird automatisch zum Hirten. Da die anderen Völker die Vormachtstellung der Tha'Roon ablehnen, müssen viele Obblinox unter Tha'Roon-Herrschaft niedere Arbeiten leisten, um die Armee zu unterstützen. Diese Obblinox sind als Hirten bekannt. Sämtliche Ressourcenabbau-, Konstruktions- und Reparaturarbeiten, die bei den Gebietern anfallen, lasten auf den Schultern der Hirten. Eine Hirten-Einheit kann im Haus der Magie ausgebildet werden und wird dann zum Alchimisten. Ein Hirte mit Potential kann im Haus der Magie zum Kriegsalchimisten ausgebildet werden.

Alchimist

Die Ausbildung dieses einfachen Obblinox-Magiers kostet 900 Ressourcen. Ein Hirte, der besonders kampftauglich scheint, kann im Haus der Magie in der Kunst der Alchimie ausgebildet werden. Diese besonders unbeständige Form des Kampfzaubers ermöglicht es dem Alchimisten, verschiedene Zaubertränke - zumeist zerstörerischer Natur - anzuwenden. Die Fähigkeit des Alchimisten, Bomben zu bauen und zur Explosion zu bringen, wird im Kampf oft benötigt, um eine besonders lästige gegnerische Gruppe, ein Fahrzeug oder eine Konstruktion aus dem Weg zu räumen.

Kriegsalchimist

Die Ausbildung dieses fortgeschrittenen Obblinox-Magiers kostet 900 Ressourcen. Ein Hirte mit Potential, der in einem Haus der Magie ausgebildet wird, steigt zum Kriegsalchimisten auf. Kriegsalchimisten sind ausgesprochen mächtige Vertreter der Alchimistenzunft. Nur die Obblinox, die sich in den Ausbildungslabors hervortun und die Kunst der chemischen Mixturen beherrschen, erhalten diesen Titel. Von unzähligen Landarbeiter-Ansiedlungen blieben dank der Fertigkeiten der Kriegsalchimisten nur verkohlte Ruinen übrig.

Zweiköpfiger Koloß

Die Schaffung dieses mächtigen Kriegers kostet 5000 Ressourcen und fünf Butanium. Der zweiköpfige Koloß befindet sich noch in der Testphase, verspricht aber einer der gewaltigsten Kämpfer in der Gebieter-Armee zu werden. Nach der nötigen Forschung an der Antenne können sich ein Kriegsalchimist und ein Minister dorthin begeben und zu einer einzigen, riesigen Kreatur verschmelzen. Der Koloß ist unglaublich stark und streckt seine Feinde mit der geballten Kraft seiner Raketenblastangriffe nieder. Erste Tests mit dieser Einheit haben... ähm... unvorhergesehene Ergebnisse gezeigt.

Geschütz

Der Bau dieser Langstrecken-Artilleriewaffe kostet 4000 Ressourcen und vier Butanium. Jede Einheit mit der BaufähigkeitsStufe zwei und der KonstruktionsfähigkeitsStufe zwei kann ein Geschütz herstellen, wenn die nötige Forschung im Geschützturm durchgeführt wurde. Das Geschütz ist eine vollautomatische Langstreckenwaffe mit enormer Zerstörungskraft. Das Aufladen nimmt eine extrem lange Zeit in Anspruch, doch die schwere Artilleriewaffe feuert hochexplosive Granaten über Mauern in feindliche Einrichtungen und richtet innerhalb der Explosionsreichweite erhebliche Schäden an. Das Geschütz bewegt sich nur langsam vorwärts, erweist sich aber besonders bei Angriffen auf Städte und befestigte Truppenpositionen als äußerst effektiv.

Maschinengewehr

Der Bau dieser Bodenangriffseinheit kostet 6000 Ressourcen und sieben Butanium. Jede Einheit mit der Konstruktionsfähigkeitsstufe Drei kann dieses Fahrzeug herstellen. Das Maschinengewehr ist ein Bodenangriffsfahrzeug für eine Person, das von Obblinox-Arbeitern gebaut wird. Mit einer am Rahmen angebrachten doppelläufigen Dauerfeuer-Waffe verbessert dieses Fahrzeug die Angriffskraft jeder Standard-Einheit.

Gebieter-Fahrzeuge

Schwebekapsel

Die Herstellung dieses Transportfahrzeugs für eine Einheit kostet 2000 Ressourcen und drei Butanium. Jede Einheit mit der KonstruktionsfähigkeitsStufe zwei kann eine Schwebekapsel herstellen. Die mit leichten Ballistikwaffen ausgestatteten Schwebekapseln sind für plötzliche Angriffe auf bemannte gegnerische Positionen ausgesprochen gut geeignet. Dieses Schwebefahrzeug kann sowohl an Land auch als auf dem Wasser eingesetzt werden.

Schwebepanzer

Der Bau dieses gepanzerten Transporters kostet 3500 Ressourcen und sechs Butanium. Jede Einheit mit der Konstruktionsfähigkeitsstufe Drei kann einen Schwebepanzer herstellen. Wie die Schwebekapsel kann sich auch dieses schwere Fahrzeug problemlos über Land und im Wasser bewegen. Bei der Entwicklung des Schwebepanzers lag das Hauptaugenmerk nicht auf der Geschwindigkeit, sondern auf der Feuerkraft. Diese Fahrzeuge besitzen einen mächtigen Raketenblast, der tiefe Krater in der Landschaft zurückläßt und lästige gegnerische Truppen aus dem Weg räumt. Ein Schwebepanzer faßt zwei Einheiten.

Nachkommen-Einheiten

Jonas Bruener

Jonas Bruener, einer der wenigen Überlebenden der Teleportation, ist ein uraltes Oberhaupt. Obwohl er an den Rollstuhl gefesselt ist, respektieren die Nachkommen Bruener als Gelehrten und betrachten ihn als letztes lebendes Verbindungsglied mit der alten Heimat. Er ist der älteste Wissenschaftler des Clans, und alle Nachkommen verlassen sich auf sein weises Urteil. Freie Menschen aus ganz Yavaun folgen ihm, und sein unermüdlicher Esprit inspiriert alle Mitglieder des Clans der Nachkommen. Jonas Bruener kann Inspirations-, Reise- und Arbeitslieder anwenden.

Domingo Mejia

Domingo Mejia ist der älteste Techniker der Nachkommen. Er ist schon etwas älter, aber sein Körper ist durch jahrelange harte Arbeit gestählt. Mejia ist ein hervorragender Baumeister und repariert mit leichter Hand viele der Bauwerke der Nachkommen (und macht die der Gegner dem Erdboden gleich). Zwar ist Mejia für den direkten Kampf schon lange zu alt, aber er hat dem Clan beim Aufbau vieler Gemeinschaften geholfen und nützliche technologische Innovationen entwickelt. Mejia hat die Fähigkeit, Bomben zu legen und Einheiten davon zu überzeugen, sich zu einem reduzierten Preis anzuschließen. Er wendet außerdem Inspirations- und Arbeitslieder an.

Taherih Safien

Taherih Safien ist eine Nachkommen-Älteste der zweiten Generation - eine Einzelgängerin, die jedoch bei allen Clan-Mitgliedern hohes Ansehen genießt. Obwohl ihre Eltern beide Wissenschaftler waren, fühlte sie schon in jungen Jahren den Ruf der Wildnis Yavauns. Gelegentlich sieht man ihre schmale Gestalt durch die Bäume huschen. Sie ist eine erfahrene Försterin mit guten Tarnqualitäten und hervorragenden Fähigkeiten in der Tierzähmung. Safien fungiert oft als Heckenschütze und bekämpft in den Wäldern mit dem Gewehr im Anschlag die Gegner der Nachkommen. Sie kann das Reiselied anwenden und hat die Fähigkeit, Einheiten davon zu überzeugen, sich zu einem reduzierten Preis anzuschließen.

David der Starke

Ein Ältester der zweiten Generation und verantwortlich für die Sicherheitsangelegenheiten der Nachkommen. David erkennt das volle Ausmaß der unsicheren Position der Nachkommen auf Yavaun. Er ist ein großer, kräftiger Mann mit herausragenden Kampffähigkeiten. Bis der Clan sich endlich auf den Weg in die alte Heimat machen kann, betrachtet es David als seine persönliche Verantwortung, alle Mitglieder am Leben zu erhalten. Dieses Ziel versucht er mittels kluger Strategien und Kampftaktiken zu erreichen. David kann das Kriegslied einsetzen und verfügt zudem über einen Gewehrangriff. Er hat außerdem die Fähigkeit, Einheiten davon zu überzeugen, sich zu einem reduzierten Preis anzuschließen.

Menschliche Bevölkerung

Dabei handelt es sich um neutrale Menschen, die von Ihrem Clan angeworben oder überzeugt werden können, sich Ihnen von sich aus anzuschließen. In manchen Szenarios können Sie Mitglieder der Bevölkerung retten, die dann kostenlos Teil Ihrer Truppen werden. Mitglieder der menschlichen Bevölkerung, die sich Ihrem Clan anschließen, werden Assistenten.

Assistent

Das Anwerben dieses Arbeiters kostet 1500 Ressourcen. Viele Mitglieder der freien Bevölkerung sind der Überzeugung, daß die Vision der Nachkommen von der Rückkehr zur Erde der Wahrheit entspricht und in die Tat umgesetzt werden kann. Deshalb möchten sie dem Clan als Assistenten beitreten. Diese Arbeiter erfüllen alle Pflichten, die mit der einfachen Konstruktion und dem Ressourcenabbau zu tun haben. Sie bilden das Rückgrat der täglichen Routine des Clans. Gäbe es diese eingeschworenen Anhänger der Idee der Nachkommen nicht, würde die Gruppe sicher nicht überleben. Sobald ein Sicherheitsbüro gebaut wurde, können die Assistenten an einer Hochschule zu Sicherheitsposten ausgebildet werden. Assistenten mit Potential werden Offiziere. Außerdem kann ein Assistent in einer Akademie-Halle zum Professor ausgebildet werden. Assistenten mit Potential, die in der Akademie-Halle ausgebildet werden, werden zu Erfindern, und Assistenten, die in einem Labor ihrer Ausbildung unterzogen werden, erhalten den Titel eines Zoowärters. Ein Assistent mit Potential, dessen Ausbildung im Labor stattfindet, wird zum Zoologen.

Professor

Die Ausbildung dieser einfachen Erfinder kostet 800 Ressourcen. Einige Assistenten legen gute Fähigkeiten in fortgeschrittenen Konstruktionsprojekten an den Tag. Diesen besonders talentierten Erfindern wird die Position des Professors angeboten. Außerdem erhalten sie eine Ausbildung in der Akademie-Halle, wo sie lernen, mit hochentwickelten Technologien umzugehen. Professoren setzen im Notfall ein Gefrierstrahlgerät ein und machen sich oft ihre kreativen technischen Ressourcen zunutze, um die Situation des Nachkommen-Clans zu verbessern.

Erfinder

Die Ausbildung dieser fortgeschrittenen Erfinder kostet 800 Ressourcen. Manche Assistenten erweisen sich als sehr talentiert im Bereich innovativer Wissenschaften. Solche Kandidaten sollten in der Akademie-Halle einer Erfinder-Ausbildung unterzogen werden, um ihr gesamtes Potential freizusetzen. Erfinder sind den Professoren ähnlich. Auch sie verwenden Gefrierstrahlausrüstung und bauen neue, hilfreiche Geräte. Aber Erfinder sind weitaus vielseitiger als Professoren, wenn es um die Konstruktion von Prototypen wahrhaft erstaunlicher Maschinen geht.

Zoowärter

Die Ausbildung dieses einfachen Tierzähmers kostet 800 Ressourcen. Als Wissenschaftler verbringen die Nachkommen viel Zeit mit der Erforschung der Flora und Fauna dieser fremden Welt. Sie haben gelernt, die Tiere zu zähmen und sie zum Vorteil des Clans einzusetzen. Assistenten, die diese Fähigkeiten im Labor erwerben, werden zu Zoowärtern. Mit der Hilfe ihrer gezähmten Tiere können Zoowärter jeden Gegner in Sichtweite unabhängig von dessen Tarnstufe aufspüren. Das Tier stößt dann einen Warnschrei aus. Zoowärter-Einheiten richten ihre Tiere auch dazu ab, Gegner anzugreifen.

Zoologe

Die Ausbildung dieses fortgeschrittenen Tierzähmers kostet 800 Ressourcen. Ein Assistent mit Potential, der in einem Labor ausgebildet wird, erhält den Titel Zoologe. Während Zoowärter die Grundprinzipien der Tierzähmung verstehen, werden Zoologen in charakteristischer Biologie und Verhaltensforschung unterwiesen. Daher sind ihre Fähigkeiten im Umgang mit den Kreaturen Yavauns überragend. Wie die Zoowärter werden auch Zoologen ständig von einem Tier begleitet, das sie bei Patrouillen und im Kampf unterstützt.

Sicherheitsposten

Die Ausbildung dieses einfachen Kriegers kostet 600 Ressourcen. Sobald ein Sicherheitsbüro zur Verfügung steht, wird jeder Assistent, der sich einer Ausbildung unterzieht, zum Sicherheitsposten. Die problematische politische Situation auf Yavaun verlangt stets einsatzbereite Kampftruppen. Die täglich ums Überleben kämpfende menschliche Bevölkerung wird ständig von Truppen aller Clans belästigt. Durch die Notwendigkeit umfassender Defensivmaßnahmen ist das Sicherheitsbüro ein Ort geschäftigen Treibens. Die Sicherheitsposten der Nachkommen sind sehr gefragt. Diese Personen beschützen friedfertige Gemeinschaften und Forschungsanlagen, in denen wichtige Projekte durchgeführt werden, auf äußerst effektive Weise.

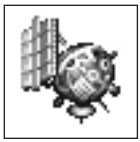
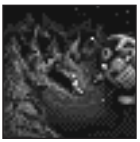
Wächter

Die Ausbildung dieses fortgeschrittenen Kriegers kostet 600 Ressourcen. Sobald ein Sicherheitsbüro zur Verfügung steht, wird jeder Assistent mit Potential, der sich dort einer Ausbildung unterzieht, zum Wächter. Diese Personen zeigen hohes Potential für Kampfmanöver und Strategie. Indem die Nachkommen sie als Sicherheitsoffiziere einsetzen, sichern sie das Überleben (und die Entwicklung) des Clans.

Arbeitsdroide

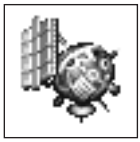
Der Bau dieses automatisierten Butanium-Abbaudroiden kostet 7000 Ressourcen und drei Butanium. Jede Einheit mit der KonstruktionsfähigkeitsStufe eins kann einen Arbeitsdroiden bauen, wenn die nötige Forschung in einem Labor absolviert wurde. Die Oberfläche von Yavaun ist mit riesigen Geysiren übersät, die grünlichen Dampf ausstoßen. Tatsächlich handelt es sich bei diesem Dampf um Butanium – eine hochexplosive Verbindung, die nach einem Raffinerieprozeß als Treibstoff für die Fahrzeuge und Ausrüstungsgegenstände der Nachkommen verwendet werden kann. Der Arbeitsdroide wurde entwickelt, um diesen natürlichen Rohstoff gefahrlos zu sammeln und zu einem verwendbaren Treibstoff weiterzuverarbeiten. Diese automatisierte Einheit hat keine Kampffähigkeiten, baut aber sieben Butanium pro Einheits-Neubetankungsrunde (etwa 20 Sekunden) ab.

Überwachungssatellit

Der Bau dieses automatisierten Flugspähers kostet 7000 Ressourcen und vier Butanium. Nachdem die entsprechende Forschung in der Funkstation durchgeführt wurde, kann jede Einheit mit der Konstruktionsfähigkeitsstufe Drei und der Baufähigkeitsstufe drei einen Satelliten bauen. Nach dem Bau muß dem Satelliten eine Überwachungs- oder Verteidigungsfunktion zugeteilt werden. Diese Einheiten waren für die Nachkommen bei der Erkundung des Terrains von Yavaun von unermeßlichem Nutzen. Ein Überwachungssatellit kann große Kartenbereiche erkunden, ohne Menschenleben zu gefährden. Der Satellit spürt Minen auf und verfolgt die gegnerischen Truppenbewegungen. Die so gesammelten Informationen werden ständig an die Funkstation weitergeleitet. Wenn ein Überwachungssatellit gestartet wurde, sehen Sie die Einheitenbewegungen und Terrainveränderungen in jedem Gebiet, das die Nachkommen-Einheiten bereits bereist haben – alle anderen Bereich der Karte erscheinen in grauer Farbe. Der Überwachungssatellit kann nicht angreifen, besitzt aber eine hohe Tarnstufe, und seine gute Manövrierfähigkeit schützt ihn vor möglichen Angreifern.

Abwehrsatellit



Der Bau dieses automatisierten, fliegenden Abwehrsystems kostet 7000 Ressourcen und vier Butanium. Nachdem die entsprechende Forschung in der Funkstation durchgeführt wurde, kann jede Einheit mit der Konstruktionsfähigkeitsstufe drei und der Baufähigkeitsstufe drei einen dieser Satelliten bauen. Nach dem Bau muß dem Satelliten eine Überwachungs- oder Verteidigungsfunktion zugeteilt werden. Im Gegensatz zu den Überwachungssatelliten sind die Abwehrsysteme dazu gedacht, ihre Position auszunutzen und jeden Angreifer zu eliminieren. Die freie Bewegung in geringer Höhe in Kombination mit einem mächtigen Laserangriff macht den Abwehrsatelliten zu einer gewaltigen Bedrohung für Bodeneinheiten, Gebäude und Fahrzeuge.

Nachkommen-Fahrzeuge

Krankenwagen

Der Bau dieses Bodenfahrzeugs, in dessen Inneren Einheiten geheilt werden können, kostet 2500 Ressourcen und vier Butanium. Nach dem Bau eines Ingenieursposten kann jede Einheit mit der KonstruktionsfähigkeitsStufe zwei einen Krankenwagen bauen. Da die Nachkommen-Population rapide abnimmt, werden die Krankenwagen immer dann gebraucht, wenn es zu gewalttätigen Ausschreitungen kommt. Diese Bodenfahrzeuge können keine Angriffe durchführen, aber bis zu vier Einheiten transportieren. Krankenwagen sind im Prinzip mobile Heilstationen, in denen sich jede Einheit ausruhen kann. Da die Mobilität des Krankenwagens einen großen Vorteil bedeutet, wenn man von allen Seiten angegriffen wird, scheuen sich die gegnerischen Truppen nicht davor, diese unbewaffneten Fahrzeuge unter Beschuß zu nehmen.

Mörserboot

Der Bau dieses Wasserfahrzeugs kostet 2000 Ressourcen und drei Butanium. Sobald ein Ingenieursposten gebaut wurde, kann jede Einheit mit Konstruktionsfähigkeitsstufe drei am Rande eines Gewässers ein Mörserboot bauen. Nach einem großen Küstenprojekt, das beinahe in einer Katastrophe endete, begannen die Nachkommen mit der Entwicklung eines bewaffneten Wasserfahrzeugs. Das Mörserboot ist ein sehr einfaches Fahrzeug: das geringe Gewicht sorgt für hervorragende Manövrierfähigkeit auf den Flüssen und Meeren Yavauns, der schwere Mörser dient zum Angriff auf andere Boote oder Küstenstationen. Bisher ist es durch die fortschreitende Entwicklung des Projekts gelungen, größere Angriffe an der Küste abzuwehren. Mörserboote können zwei Einheiten transportieren.

Gewehrwagen

Der Bau dieses Bodenangriffsfahrzeugs kostet 1250 Ressourcen und drei Butanium. Jede Einheit mit KonstruktionsfähigkeitsStufe eins kann einen Gewehrwagen bauen. Von Anbeginn der Anwesenheit der Nachkommen auf Yavaun sahen die Ältesten die Notwendigkeit, gepanzerte Bodenfahrzeuge zu besitzen, die gegen die vielfältigen Gefahren dieser Alienwelt schützen würden. So entstand der Gewehrwagen. Es handelt sich um ein einfaches Boden-Gefährt mit einigen Modifikationen: Multi-Terrain-Reifen, schwere Panzerung und auf der Haube angebrachte Maschinengewehre, die mit jeder potentiellen Bedrohung fertigwerden. Gewehrwagen fassen bis zu drei Einheiten.

WESPE

Der Bau dieses Helikopters für eine Einheit kostet 3500 Ressourcen und fünf Butanium. Jede Einheit mit Konstruktionsfähigkeitsstufe drei kann eine WESPE bauen, sobald die nötige Forschung in einem Ingenieursposten durchgeführt wurde. Die Nachkommen setzten dieselbe Technologie ein, die Satelliten in der Luft hält, und schufen ein bemanntes Luftangriffsfahrzeug namens WESPE. Dieser Prototyp-Helikopter für eine Einheit ist leicht und schnell. Die WESPE ist mit einem massiven Raketenwerfer ausgestattet, der problemlos mit Bedrohungen auf dem Boden zurechtkommt.

Marine-Einheiten

Karl Richards

Kommandant Richards ist das Oberhaupt aller Operationen des Marines. Er ist ein ehemaliger Ausbilder und brillanter Taktiker, der jedes Team dazu inspirieren kann, sein Bestes zu geben. Wenn er den Befehl dazu erteilt, ist jeder Marine innerhalb von wenigen Sekunden in der Luft. Selbst im Alter von 60 Jahren ist Richards in bester Kampfform. Er sammelt hochkalibrige Pistolen und weiß damit umzugehen. Richards kann das Kriegslied anwenden und hat die Fähigkeit, Einheiten zu einem reduzierten Preis vom Beitritt zu überzeugen.

Kate Turner

Als hochrangiger Offizier des Clans hat Kate Turner mit allen Bereichen der militärischen Aktivitäten zu tun. Sie ist eine harte, aber gerechte Anführerin, und die Soldaten danken es ihr mit enormem Respekt. Auf ihr Geheiß sammeln sich die Truppen in kürzester Zeit. Zwar trägt sie keine Waffe, aber sie ist eine hervorragende Kampfsportlerin, was sie besonders in Nahkampfsituationen zum furchterregenden Gegner macht. Kate Turner kann Kriegs-, Inspirations-, Reise- und Arbeitslieder anwenden.

Malcolm

Jedes Mitglied des Marine-Clans wird gerne bestätigen, daß Malcolm der beste Kämpfer ist. Allerdings ist er ein eingeschworener Einzelgänger, der an Gruppenstrategie und Menschenführung nur wenig Interesse zeigt. Während Kommandant Richards ihn als “verdammten Helden” bezeichnet, haben die anderen Soldaten schlicht Angst vor Malcolm – einem Mann, der einen Raketenwerfer in ein Nahkampf-Kreuzfeuer einbringt, ist nur bedingt zu trauen. Malcolm ist ein Bär von einem Mann, dessen Gesicht die Narben zahlloser Kämpfe trägt. Zwar stehen ihm keine Lieder zur Verfügung, aber er hat gute Fähigkeiten im Bombenlegen und der fortgeschrittenen Tarnung.

Menschliche Bevölkerung

Dabei handelt es sich um neutrale Menschen, die von Ihrem Clan angeworben oder überzeugt werden können, sich Ihnen von sich aus anzuschließen. In manchen Szenarios können Sie Mitglieder der Bevölkerung retten, die dann kostenlos Teil Ihrer Truppen werden. Mitglieder der menschlichen Bevölkerung, die sich Ihrem Clan anschließen, werden Rekruten.

Rekrut

Das Anwerben dieses Arbeiters kostet 1500 Ressourcen. Jedes Mitglied der menschlichen Bevölkerung, das sich einer Truppe anschließt, wird Rekrut. Der Rekrutenstatus ist der Ausgangspunkt für alle Marines. Er wird von Menschen angestrebt, die sich von landwirtschaftlicher Arbeit ernährt haben und mehr wollen. Alle Neuen fangen als Rekruten an und bauen, gewinnen Ressourcen und reparieren nach Bedarf. Sie können sich auch für eine Ausbildung bewerben, die sie härter macht und auf den Einsatz im Kampf vorbereitet. Rekruten können außerdem in einem Hauptquartier eine erweiterte Ausbildung durchlaufen, um ihre Fähigkeitsstufen zu erhöhen. Ein Rekrut, der im Hauptquartier ausgebildet wurde, wird zum Pionier. Ein Rekrut mit Potential, der im Hauptquartier ausgebildet wird, erreicht den Rang eines Grenadiers. Ein Rekrut, der in der Kaserne ausgebildet wird, bringt es zum Stoppelhopser. Ein Rekrut mit Potential, der in der Kaserne ausgebildet wird, steigt zum Sergeant auf. Ein Rekrut mit Potential und einer Ausbildung an einem Stützpunkt kann schließlich auch zum Techniker werden, wenn die nötige Forschung abgeschlossen ist.

Pionier

Die Ausbildung dieses einfachen Kriegers kostet 900 Ressourcen. Ein Rekrut, der im Hauptquartier ausgebildet wurde, wird zum Pionier. Dieser Aufstieg wird von vielen Rekruten erreicht. Pioniere sind schwer gepanzerte Einheiten, da sie täglich mit Sprengstoff umgehen und der Gefahr von Schrapnell ausgesetzt sind. Minen aufspüren, Granaten werfen, Bomben legen – all das wird von Pionieren erledigt. Sie sind von unschätzbarem Wert, wenn Ihre Truppen gegen Einrichtungen anstürmen, da sie schwere Sprengsätze an Gebäuden legen oder Bomben über Mauern werfen können. Pioniere können eine erweiterte Ausbildung im Hauptquartier absolvieren, um ihre Fähigkeitsstufe zu erhöhen.

Grenadier

Die Ausbildung dieses Kriegers kostet 900 Ressourcen. Ein Rekrut mit Potential, der im Hauptquartier ausgebildet wird, erreicht den Rang eines Grenadiers. Grenadiere sind härtere, gefährlichere Versionen der Pioniere. Sie verfügen ebenfalls über Panzerung und können mit einer größeren Bandbreite von Sprengstoffen umgehen. Sie sind besonders wirksam gegen Fahrzeuge und Gebäude, da sie speziell zur optimalen Plazierung von Sprengsätzen ausgebildet wurden, um strukturelle Schwächen auszunutzen. Kurzum, wenn Sie etwas in die Luft jagen wollen, ist der Grenadier Ihr Mann. Grenadiere können eine erweiterte Ausbildung in einem Hauptquartier durchlaufen, um ihre Fähigkeitsstufe zu erhöhen. Nachdem die nötige Forschung an einem Stützpunkt abgeschlossen ist, können Grenadiere einen Intensivkurs machen, um Froschmänner zu werden.

Stoppelhopser

Die Ausbildung dieses einfachen Kriegers kostet 800 Ressourcen. Ach ja, der Stoppelhopser. Der Grundstein des gesamten Militärs. Man nehme einen Rekruten, füge ein paar Wochen Intensivausbildung in der Kaserne sowie eine Prise körperliche Ertüchtigung hinzu, garniere das Ganze mit ein wenig Schmerz, und schon hat man einen waschechten Stoppelhopser. Als Beilage empfohlen: eine Maschinenpistole.

Sergeant

Die Ausbildung dieses Kriegers kostet 800 Ressourcen. Ein Rekrut mit Potential, der in der Kaserne ausgebildet wird, steigt zum Sergeant auf. Sergeants durchlaufen das gleiche Ausbildungsprogramm wie die Stoppelhopser, legen aber eine größere mentale Stärke an den Tag als der Rest der Klasse. Sie werden in den komplexeren Aspekten der Kriegsführung unterrichtet und erhalten die Autorität, kleine Gruppen zu organisieren und strategische Manöver durchzuführen. Der Umgang eines Sergeants mit einer Maschinenpistole grenzt an Kunst – wie eine Oper mit Gewehrpatronen. Nachdem die Forschung am Schießstand abgeschlossen wurde, kann der Sergeant dort zur Legionärin ausgebildet werden.

Froschmänner

Die Ausbildung dieser Spezialisten kostet 1500 Ressourcen. Nachdem die nötige Forschung in der Kaserne abgeschlossen ist, kann jeder Grenadier dort zum Froschmann ausgebildet werden. Mit etwas hartem Training und dem bereits vorhandenen Wissen des Grenadiers über Sprengstoff ist es den Marines gelungen, ein Elite-Corps von Küstenanlagen-Zerstörern zu entwickeln, die Froschmänner genannt werden. Diese Einheiten sind zwar nicht für schwere Bodenangriffe ausgerüstet, eignen sich jedoch hervorragend für Nacht-und-Nebel-Aktionen und können sich sowohl über Land als auch unter Wasser fortbewegen. Am besten stattet man Froschmänner mit reichlich Sprengstoff aus und schickt sie flußabwärts, um sämtliche gegnerischen Stützpunkte hochgehen zu lassen, die das Pech haben, sich in Ufernähe zu befinden.

Legionärin

Die Ausbildung dieser äußerst fortgeschrittenen Kriegerin kostet 2000 Ressourcen. Wenn ohnehin schon beinharte Sergeants im Gefecht wahrhaft herausragende Leistungen erbringen, können sie Legionäre werden – sofern das anspruchsvolle Training am Schießstand sie nicht vorher umbringt. Legionärinnen sind perfekt auf den Kampf vorbereitet. Sie sind von Kopf bis Fuß gepanzert und mit einem Langstrecken-Laser ausgerüstet, den sie großzügig einsetzen – kurzum, die gefährlichsten Marines von allen.

Techniker

Die Ausbildung dieses Erfinders kostet 1750 Ressourcen. Die Marines sind nicht völlig bar aller technischen Kenntnisse. Nachdem die nötige Forschung an einem Stützpunkt abgeschlossen wurde, kann ein Rekrut mit Potential dort zum Techniker ausgebildet werden. Techniker-Einheiten sind ständig damit beschäftigt, im Dienst der Sache alte Ausrüstung zu verbessern und neue Gegenstände herzustellen. Der Techniker ist mit einer Gefrierstrahlwaffe ausgerüstet, verbringt jedoch die meiste Zeit damit, Bomben, Teleporter und ähnliches zu bauen. Normale Einheiten mögen sich manchmal über den Techniker lustig machen, aber wenn sie schnell eine Bombe brauchen, sind sie froh, daß es ihn gibt. Wenn die entsprechende Forschung in einer Kaserne abgeschlossen ist, kann der Techniker einen Bio-Droiden bauen – wobei er allerdings sein Leben einbüßt.

Bio-Droide

Der Bau dieser automatisierten Kriegereinheit kostet 3000 Ressourcen und drei Butanium. Experimente der Marines mit automatisierten Gefechtseinheiten waren bisher nicht gerade von Erfolg gekrönt. Da kein geeignetes System künstlicher Intelligenz entwickelt werden konnte, schien es das beste, das Gehirn eines Technikers in einen bewaffneten Roboter einzusetzen. Anders ausgedrückt: Jeder Techniker kann einen Bio-Droiden bauen, überlebt dies aber leider nicht. Pech für ihn. Bio-Droiden können gehen, fliegen und den Gegner mit dem Gewehr angreifen.

Hund

Die Ausbildung dieser Tier-Einheit im Zwinger kostet 750 Ressourcen und eine Nachschubeinheit. Wenn es ums Patrouillieren und Suchen nach unsichtbaren Wanzen des Gegners geht, ist der beste Mann oftmals ein Tier. Aus diesem Grund bilden die Marines Hunde aus. Die höchst disziplinierten Geschöpfe können jeden Angreifer in Reichweite erschnuppern und warnen andere Einheiten durch ihr Gebell. Wenn es ernst wird, gehen Hunde in Sekundenschnelle vom Bellen zum Beißen über.

Fahrzeuge der Marines

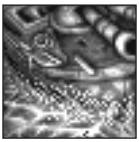
Brenner

Der Bau dieses Bodenangriffsfahrzeugs kostet 4500 Ressourcen und fünf Butanium. Jede Einheit mit Konstruktionsfähigkeit der Stufe zwei kann einen Brenner bauen. Das Design des Brenners basiert auf wenigen einfachen Elementen: schwere Panzerung, Flammenwerfer Eins und Flammenwerfer zwei. Alles zusammenschrauben und auf Räder setzen, und schon hat man einen Brenner. Dieses Fahrzeug kann bis zu vier Einheiten aufnehmen.

Viper

Der Bau dieses fliegenden Angriffsfahrzeugs kostet 5000 Ressourcen und fünf Butanium. Jede Einheit mit Konstruktionsfähigkeit der Stufe drei kann eine Viper bauen, nachdem die nötige Forschung in einem Uplink abgeschlossen wurde. Bodenpersonal der Marines bricht oft in Jubel aus, wenn Vipern am Himmel zu sehen sind. Diese Hubschrauber sind sowohl für Truppentransporte als auch für Feuerschutz hervorragend geeignet. Doppelte Raketenwerfer lassen Geschosse herabregnen und können jeder Einheit bzw. jedem Gebäude schweren Schaden zufügen. Vipern können bis zu vier Einheiten ungehindert über jede Art von Gelände befördern.

Stingray



Der Bau dieses Wasser-Angriffsfahrzeugs kostet 3750 Ressourcen und vier Butanium. Jede Einheit mit Konstruktionsfähigkeit der Stufe zwei kann in der Nähe eines Gewässers einen Stingray bauen. Die anderen Völker auf Yavaun scheinen Gewässer als potentielles Kampfgebiet zu ignorieren. Tja, die Marines sind eben dafür bekannt, jede Möglichkeit zu erkennen, den Gegner auszuflanken und zu überrumpeln. Stingrays verfügen über schwere Waffen, um angreifende Bodentruppen vom Wasser aus zu unterstützen. Außerdem können sie bis zu vier Einheiten schnell über Gewässer befördern, so daß Truppenbewegungen selbst in sumpfigen Gebieten kein Problem mehr sind.

EIGENSCHAFTEN VON EINHEITEN UND FAHRZEUGEN

Jede Eigenschaft ist im folgenden erläutert, wobei ein oder zwei Wörter in Klammern am Anfang beschreiben, wo und wie die Eigenschaft im Spiel auftritt. Der kursiv gedruckte Text am Ende jeder Erläuterung gibt an, welche Einheit sich durch die jeweilige Eigenschaft auszeichnet.

Haltung

(Äußert sich im Gameplay.) Es gibt vier Haltungen, die Sie mit Hilfe der Schaltflächen unter dem Porträt einer Einheit wählen können. Jede Haltung beeinflußt das Verhalten einer Einheit bei Angriff und Verteidigung. Denken Sie daran, daß es sich hierbei um Standardverhaltensweisen handelt, die sofort durch Spielerbefehle geändert werden können. Alle kampffähigen Einheiten.

Aggressiv

Eine aggressive Einheit greift jede Einheit in Sichtweite an und verfolgt sie. Selbst wenn der angreifende Gegner außerhalb der Reichweite der Einheit ist, verfolgt sie ihn und greift an. Die aggressive Einheit bewegt sich auch zu verbündeten Einheiten hinüber, wenn sie angegriffen werden, und unterstützt sie. Aggressive Einheiten sind im Gefecht sehr selbständig, neigen jedoch dazu, sich Hals über Kopf in den Kampf zu stürzen, ohne sich lange eine Taktik zurechtzulegen.

Defensiv

Diese Einheit greift an, sobald sie einen Gegner sieht, verfolgt ihn jedoch nicht, wenn er flieht. Eine defensive Einheit bewegt sich nicht, um verbündete Einheiten in Bedrängnis zu unterstützen. Diese Haltung eignet sich für Einheiten in einem Verteidigungsturm, kann jedoch auch gefährlich sein. Wenn ein Gegner außer Sichtweite die Einheit angreift, steht diese einfach da und nimmt Schäden hin.

Ausweichend

Diese Einheit flieht im Falle eines Angriffs und kämpft nur, wenn ihr Fluchtweg abgeschnitten ist. Diese Haltung kann sich für Ihr Oberhaupt oder andere Sondereinheiten anbieten.

Reagierend

Die Einheit greift nur an, wenn sie selbst angegriffen wird, und verfolgt dann gegnerische Einheiten, wenn diese fliehen. Eine reagierende Einheit bewegt sich nicht, um verbündete Einheiten in Bedrängnis zu unterstützen.

Leben

(Anzeige auf der Interface-Leiste) Das Leben einer Einheit entspricht ganz einfach der Menge an Schaden, die sie verkraften kann, bevor sie stirbt oder nicht mehr einsetzbar ist. Alle Einheiten, Fahrzeuge und Gebäude.

Tarnung

(Äußert sich im Gameplay.) Es gibt verschiedene Tarnstufen, von denen es abhängt, wie gegnerische Truppen Ihre Einheit wahrnehmen. Alle Gebäude, Fahrzeuge und die meisten Einheiten sind normal sichtbar (Tarnstufe 0), d.h. für Sie selbst und Ihren Gegner leicht zu erkennen. Andere Einheiten verfügen über höhere Tarnstufen, die sie durch Ausbildung oder Aufwertungen erreicht haben. Eine genauere Beschreibung der Tarnstufen finden Sie unter Fähigkeiten auf Seite 83. Alle Einheiten.

Sichtweite

(Im Spiel erkennbar.) Dies ist die Entfernung, die eine Einheit überblicken kann. Man stellt sie sich am besten als den Umkreis um eine Einheit vor, in dem sich der Kriegsnebel lüftet. Türme erhöhen die Sichtweite einer Einheit erheblich, während Nebelmaschinen sie einschränken. Alle Einheiten.

Schaden

(Anzeige auf der Interface-Leiste) Hierbei handelt es sich um den durchschnittlichen Schaden, den eine angreifende Einheit pro Treffer verursacht. Für die meisten Einheiten gibt es zwei Angriffsarten, aus der Entfernung und Nahkampf, mit unterschiedlichen Schadenswerten. Bestimmte Waffen können auch zufällige Schäden verursachen. So zielen Explosionswaffen auf Orte, nicht auf Einheiten, und fügen daher allem im Sprengradius halben Schaden zu – ob Freund oder Feind. Auf die gleiche Weise nimmt bei Schußwaffenangriffen alles links oder rechts vom Zielquadrat halben Schaden. Einheiten im Angriffskegel einer Flammenwaffe tragen jedoch den vollen Schaden davon. Denken Sie daran, daß Einheiten andere Einheiten, Gebäude, Fahrzeuge und sogar landschaftliche Merkmale beschädigen können. Alle Einheiten und Fahrzeuge mit Kampffähigkeit.

Treffer

(Im Kampf erkennbar.) Dies bezeichnet die Wahrscheinlichkeit, mit der ein Angriff die gewünschte Einheit trifft. Die Grundwahrscheinlichkeit, eine beliebige Einheit zu treffen, liegt bei 65%, außer bei einem automatischen Treffer (siehe unten). Viele Faktoren wirken sich auf die Trefferwahrscheinlichkeit aus, z.B. die Klasse des Angreifers sowie Bewegung, Deckung, Größe und Sichtbarkeit des Ziels. Für sich genommen, fallen diese Faktoren kaum ins Gewicht. Zusammengenommen können sie jedoch das Ergebnis einer Kampfsituation entscheidend beeinflussen.

- +10% Fahrzeugtreffer
- +15% Angriff aus der Nähe
- +30% Gebäudetreffer
- -10% Treffen menschlicher Wesen
- -10% Treffen einer Einheit in Bewegung
- -10% Treffen einer Einheit mit TarnStufe zwei oder höher
- -15% für schlechte Angreifer mit einem MINUS-Trefferfaktor auf der Statistik-Übersicht
- -20% Treffen von Flugeinheiten
- -30% wenn die angreifende Einheit auf dem "Rückzug" ist (eine von einem Reiselied betroffene Einheit)
- -30% wenn die angreifende Einheit von Hunger- oder Treibstoffmangelstrafen betroffen ist

Bestimmte Waffen, z.B. Laser-, Gefrier- und Flammenwaffen, treffen immer ihr Ziel, können jedoch nichts gegen Flugeinheiten ausrichten. Sprengangriffe richten automatisch Schaden an, wenn sich die jeweilige Einheit im Wirkungsbereich der Explosion befindet. Andere Sonderbedingungen, wie z.B. Kriegslieder und Hunger, wirken sich ebenfalls auf die Trefferwahrscheinlichkeit einer Einheit aus. Alle Einheiten und Fahrzeuge mit Kampffähigkeit.

Angriffsreichweite

(Im Kampf erkennbar.) Dies ist die effektive Angriffsreichweite einer Einheit, vom gewählten Ziel aus gemessen. Manchen Einheiten stehen nur Nahkampfangriffe mit einer Reichweite von Eins zur Verfügung. Die meisten können jedoch über eine gewisse Distanz angreifen, die von der eingesetzten Waffe abhängt. Wenn Sie eine Einheit gegen einen Feind aussenden, beginnt sie ihren Angriff, sobald sie sich innerhalb der effektiven Reichweite befindet. Beachten Sie die optimale Kampfreichweite Ihrer Einheit. Manche Einheiten sind im Nahkampf am besten, während andere viel besser aus der Entfernung angreifen. Alle Einheiten und Fahrzeuge mit Kampffähigkeit.

Angriffsart

(Im Kampf erkennbar.) Jede Einheit zeichnet sich durch eine besondere Angriffsart aus. Diese Angriffe eignen sich für unterschiedliche Situationen – Laser sind im offenen Gelände zu empfehlen, während Wurfangriffe gegen befestigte Positionen nützlich sind. Alle Einheiten und Fahrzeuge mit Kampffähigkeit.

Nahkampfangriff

Dieser Kategorie werden viele verschiedene Arten zugeordnet, so z.B. Angriffe mit Kurzstreckenwaffen. Sie haben eine Reichweite von Eins und können nicht auf Flugziele angewendet werden.

Ballistikangriff

Eine Grundangriffsart mit Pistolen, Gewehren und anderen Schußwaffen. Ballistikangriffe richten sich jeweils nur auf ein Ziel, und es ist nicht möglich, über Mauern zu schießen. Diese Angriffe haben unterschiedliche Schadenswerte für Nahkampf bzw. Kampf aus der Entfernung.

Ballistischer Gewehr- oder Dauerfeuerangriff

Das Gewehr ist eine Direktfeuerwaffe, die auf eine bestimmte Einheit zielt und Einheiten links und rechts von diesem Ziel halben Schaden zufügt. Es ist nicht möglich, über Mauern zu schießen, und es gibt häufig unterschiedliche Schadenswerte für Nahkampf und Kampf aus der Entfernung.

Blastbombenangriff

Jede Figur mit Bombenlegefähigkeiten kann eine Bombe legen, sofern sie eine in ihrem Inventar hat (eine Einheit ohne Bombenlegefähigkeit zündet eine Bombe sofort, wenn sie sie einsetzt. Sie kann sie jedoch problemlos zu einem Abrißspezialisten zurückbringen und dann auf dem Boden ablegen). Um eine Bombe zu benutzen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf ihren Platz im Inventar, und klicken Sie dann ebenso auf ein Quadrat, um die Bombe zu legen. Die Einheit bewegt sich nun dorthin, legt die Bombe und läuft weg. Unterschiedliche Bomben haben unterschiedliche Reichweiten und Wirkungen, die im Abschnitt Gegenstände und ihre Verwendung auf Seite 147 genau beschrieben werden.

Raketenblast-Angriff

Dies ist ein Angriff mit einer Direktfeuerwaffe, der nicht über Mauern und Gebäude hinweg erfolgen kann. Wenn ein Raketenblast die Zieleinheit verfehlt, explodiert das Geschoß in einem Quadrat in der Nähe. Ein Raketenblast richtet bei einem Volltreffer 100% Schaden an. Die umliegenden Quadrate werden halb so schwer beschädigt.

Wurfexplosionsangriff

Ein indirekter Angriff mit einer Feuerwaffe, der über Mauern hinweg erfolgt, aber Orte anstelle von Einheiten zum Ziel hat. Ein Wurfexplosionsangriff richtet bei einem Volltreffer 100% Schaden an. Die umliegenden Quadrate werden halb so schwer beschädigt. Für die meisten Einheiten ist der Wurf ein festgelegter Angriff, der nur bei einer bestimmten Reichweite wirkt. Eine Einheit mit Wurfexplosionsangriff und Bombenlegefähigkeit wirft eine Bombe auf das Ziel, anstatt sich dorthin zu bewegen und die Bombe zu legen.

Gefrierstrahlangriff

Dieser Angriff ist immer ein Volltreffer, kann jedoch nicht auf Flugziele angewendet werden. Durch den Treffer erleidet das Ziel Schaden und wird für die Dauer seiner Reaktionszeit an der jeweiligen Stelle festgehalten.

Laserangriff

Dieser Angriff ist immer ein Volltreffer, kann jedoch nicht auf Flugziele angewendet werden. Laser sind meistens gute Langstreckenwaffen, die dem Angreifer einen riesigen Vorteil gegenüber Einheiten mit Kurzstreckenwaffen verschaffen.

Flammenangriff

Dieser Angriff ist immer ein Volltreffer, kann jedoch nicht auf Flugziele angewendet werden. Schaden durch einen Flammenangriff aus der Nähe ist wesentlich schwerer als aus der Entfernung. Da Flammenangriffe manchmal eine festgelegte Reichweite haben, muß sich die Einheit unter Umständen bewegen, um wirkungsvoll angreifen zu können. Flammenangriffe sind auch äußerst effektiv, wenn es darum geht, Bäume zu entlauben.

Feuerrate

(Im Kampf erkennbar.) Dies bezeichnet die Häufigkeit, mit der eine Einheit in einem bestimmten Zeitraum angreift. Es gibt vier Kategorien von Feuerraten, von sehr langsam bis schnell. Die Zeit zwischen Angriffen, die für das Aufladen oder Nachladen von Waffen aufgewendet wird, hängt von der Art der Einheit und der jeweiligen Waffe ab. Der Unterschied zwischen einer langsamen und einer schnellen Feuerrate mag Ihnen nicht sehr auffällig vorkommen, er kann jedoch das Ergebnis einer Konfrontation zwischen zwei gegnerischen Einheiten entscheidend beeinflussen. Alle Einheiten und Fahrzeuge mit Kampffähigkeit.

Panzerung

(Anzeige auf der Interface-Leiste) Von der Panzerung hängt ab, wie viele Punkte von einem Angriff abgezogen werden. Erzielt ein Angreifer beispielsweise sechs Schadenspunkte gegen eine Einheit mit einem Panzerungswert von zwei, fallen im Endeffekt nur vier Schadenspunkte an. Beachten Sie bitte, daß die Panzerung keine Auswirkung auf die Trefferchance einer Einheit hat. Alle Einheiten, Fahrzeuge und Gebäude.

Inventar und Fahrzeugbesetzung

(Anzeige auf der Interface-Leiste) Hier sehen Sie, wie viele Objekte eine Einheit in ihrem Inventar mitführen kann. Die meisten Kampfeinheiten können nur einen Gegenstand tragen, manche jedoch zwei, wenn sie eine kybernetische Aufwertung für Kraft erhalten haben. Arbeiter und bestimmte fortgeschrittene Klassen können zwei oder drei Gegenstände bei sich haben. Wenn Sie eine Einheit gewählt haben, finden Sie ihre mitgeführten Gegenstände im Inventar unten auf der Interface-Leiste. Manche Gegenstände, z.B. Bomben, können benutzt werden, indem Sie mit der linken Maustaste auf das Inventar-Icon klicken.

Fahrzeugeinheiten können andere Einheiten aufnehmen. Ihre Anzahl hängt vom jeweiligen Fahrzeug ab. Um festzustellen, wie viele Einheiten ein Fahrzeug besetzen, oder um bestimmte Einheiten aus dem Fahrzeug zu nehmen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den *Mehr* -Pfeil ganz rechts unten auf der Interface-Leiste. Alle Einheiten und Fahrzeuge.

Aufwertungen

(Anzeige auf der Interface-Leiste) Aufwertungen sind Verbesserungen, die man an existierenden Einheiten vornimmt. Organische Einheiten erhalten kybernetische Aufwertungen, Fahrzeuge dagegen Fahrzeug-Aufwertungen. Sobald eine Aufwertung durch Forschung verfügbar geworden ist, kann sie einer gewählten Einheit zugewiesen werden. Eine detaillierte Beschreibung der Arten, Wirkungen und Kosten der Aufwertungen finden Sie im Abschnitt Ausbildung und Aufwertungen ab Seite 41. Alle Einheiten und Fahrzeuge.

Bewegung und Geschwindigkeit

(Äußert sich im Gameplay.) Jeder Einheit wird ein Bewegungsset und eine Geschwindigkeit zugewiesen. Die drei Bewegungssets sind Straße, Normal und Gelände.

Straße: +3 auf Straßen, -1 im offenen Gelände, -2 im Gebüsch, keine Bewegung in Wäldern

Normal: +1 auf Straßen, kein Bonus im offenen Gelände, -1 im Gebüsch, -2 in Wäldern

Gelände: -3 auf Straßen, -2 im offenen Gelände, kein Bonus im Gebüsch, +1 in Wäldern

Die Art der Einheit bestimmt ihre Grundgeschwindigkeit auf Straßen, im offenen Gelände, im Gebüsch und in Waldgebieten. Diese Grundgeschwindigkeit reicht von Kriechtempo bis zu schnell. Für manche Einheiten gibt es besondere Regeln. So wirkt sich das Gelände beispielsweise in keiner Weise auf Flugeinheiten aus. Schwebe-Einheiten und Schiffe bewegen sich über Wasser, als wäre es offenes Gelände. Für Grabe- und Sprungeinheiten gelten beim Gehen die normalen Beschränkungen; diese werden jedoch aufgehoben, wenn sie sich unterirdisch bzw. in der Luft bewegen. Alle Einheiten und Fahrzeuge.

Reaktionszeit

(Äußert sich im Gameplay.) Dies ist die Zeit, die verstreicht, bevor eine Einheit einen erteilten Befehl befolgt. Die Reaktionszeit reicht von sehr schnell – fast keine Verzögerung zwischen Erteilen des Befehls und Handlungsbeginn – bis zu extrem langsam, wenn eine längere Pause zwischen dem Befehl und dem Beginn der Ausführung liegt. Wenn Sie einer Einheit beispielsweise befehlen, sich von einer Kampfsituation wegzubewegen, ist diese Einheit während ihrer Reaktionszeit, d.h. vor ihrem Rückzug, verwundbar. Bei angreifenden Einheiten gilt die Reaktionszeit nur für die erste Angriffsbewegung. Danach wird die Geschwindigkeit des Angriffs der jeweiligen Einheit durch ihre Feuerrate bestimmt. Alle Einheiten und Fahrzeuge.

Manapunkte

(Anzeige auf der Interface-Leiste) Bestimmte Einheiten verfügen über besondere Fähigkeiten, die es ihnen ermöglichen, Spezialgegenstände herzustellen oder Zauberei anzuwenden. Einheiten führen diese Funktionen ihrer Fähigkeitsstufe entsprechend aus - siehe die Abschnitt über Zauber ab Seite 88. Ihre Fähigkeiten sind jedoch durch Manapunkte beschränkt. Zauber-Einheiten verbrauchen jedesmal Manapunkte, wenn sie einen Zauber anwenden. Einheiten mit diesen Fähigkeiten verfügen über eine feste Anzahl an Punkten. Wenn Manapunkte aufgebraucht sind, regenerieren sie sich nach und nach, bis die Ausgangsmenge wieder erreicht ist. Alle Einheiten mit Zauberfähigkeit.

Nachschub- und Butaniumverbrauch

(Anzeige auf der Interface-Leiste) Organische Einheiten konsumieren in regelmäßigen Abständen Nachschub, während anorganische Einheiten Butanium als Treibstoff verwenden. Manche Einheiten benötigen beides. Die Nachschub-Zahl auf der Interface-Leiste steht für die Menge an Nachschub, die von der Einheit alle fünf Zeitsegmente (ca. zwölf Sekunden) konsumiert wird. Die Butanium-Zahl auf der Interface-Leiste gibt die Menge an Butanium an, die von der Einheit alle sieben Zeitsegmente (ca. zwanzig Sekunden) benötigt wird. Achten Sie darauf, daß Ihre Nachschub- und Butaniumquellen den Bedarf Ihrer Truppen decken oder übersteigen, sonst könnten Ihre Streitkräfte mit Strafen für Hunger und Treibstoffmangel belegt werden. Eine genaue Beschreibung der Nachschub- und Butanium-Verwaltung finden Sie im Abschnitt über Ressourcen auf Seite 29. Alle Einheiten und Fahrzeuge.

Fähigkeiten

(Schaltfläche Weitere Informationen) Die meisten Einheiten verfügen über bestimmte Spezialfähigkeiten, die in den Übersichten hinten im Spielhandbuch beschrieben werden. Mit der Schaltfläche *Weitere Informationen* auf der Interface-Leiste rufen Sie eine Liste der Fähigkeiten der gewählten Einheit auf. Jedes Icon steht für eine Stufe der jeweiligen Fähigkeit. Ein durchgestrichenes Icon bedeutet, daß die Einheit eine Fähigkeitsstufe von 0 besitzt – die Fähigkeit ist nicht aktiviert, es sei denn, die Einheit durchläuft eine höhere Ausbildung. Eine höhere Ausbildung verbessert jede Fähigkeit um eine Stufe. Manche Fähigkeiten, wie z.B. das Bombenlegen, sind nicht in Stufen aufgeteilt, und dementsprechend gibt es keine Option, sie zu verbessern. Alle Einheiten.

Tierzähmung

Bestimmte Einheiten haben ein besonderes Verhältnis zu den Wesen von Yavaun, das angeboren oder erlernt sein kann. Tierzähmer-Fähigkeiten können in vier Stufen vorkommen. Auf der ersten Stufe wird die Einheit niemals von einem Wesen angegriffen, sofern das Wesen nicht zuerst angegriffen wird.

Auf der zweiten Stufe kann die Einheit ein Tier beschwichtigen (mit Hilfe des entsprechenden *Befehls-Icons*), so daß es nicht mehr von sich aus angreift, ohne selbst angegriffen zu werden. Wählen Sie dazu mit Hilfe der Icon-Befehlsleiste das Tier als Ihr Ziel aus.

Auf der dritten Stufe hat die Einheit die Fähigkeit, Wesen zu zähmen (mit Hilfe des entsprechenden Befehls-Icons). Es kann jeweils nur ein Wesen gezähmt werden; erst wenn es stirbt, können sie ein neues zähmen. Die Wahrscheinlichkeit, daß ein Tier sich zähmen läßt, liegt bei 70%. Tierzähmer der dritten Stufe werden ebenfalls nie von einem Wesen angegriffen, sofern es nicht zuerst angegriffen wird. Um das Wesen zu zähmen, muß der Tierzähmer es jedoch irgendwann schlagen. Gelingt die Zähmung nicht, muß damit gerechnet werden, daß das Wesen die Einheit angreift. Ist sie jedoch erfolgreich, steht das Wesen daraufhin unter der Kontrolle der Einheit, ist jedoch leicht angeschlagen.

Auf der vierten Stufe liegt die Wahrscheinlichkeit einer Zähmung für die jeweilige Einheit bei 90%, und bis zu zwei Tiere können unter den gleichen Bedingungen wie bei Stufe drei gezähmt werden.

Bombenlegen

Manche Einheiten sind Abrißspezialisten und können auf bestimmte Quadrate auf der Karte zielen, um dort eine Bombe zu legen (daher am besten geeignet zur Zerstörung von Einrichtungen und stehenden Fahrzeugen). Für diese Fähigkeit gibt es keine Stufen - eine Einheit hat sie oder hat sie nicht. Um die Fähigkeit zum Bombenlegen zu nutzen, muß die Einheit erstmal eine Bombe haben, die gelegt werden kann. Klicken Sie zunächst mit der linken Maustaste auf die Bombe im Inventar. Klicken Sie dann mit dem Bomben-Cursor auf ein Gebiet. Einheiten mit Wurfexplosionsangriffen, wie z.B. Grenadiere und Pioniere der Marines, werfen die Bombe sofort auf das Ziel. Andere Einheiten begeben sich in das gewählte Gebiet, legen die Bombe und laufen davon. Die Bombe explodiert und beschädigt dabei jeden in ihrem Wirkungsbereich. Nachdem Sie eine Bombe im Inventar gewählt haben, können Sie Ihre Entscheidung durch Drücken der rechten Maustaste rückgängig machen. Hat eine Einheit eine Bombe in ihrem Inventar, verfügt aber nicht über die Fähigkeit zum Bombenlegen, dann können Sie mit der linken Maustaste auf die Bombe klicken, um sie sofort zu zünden.

Beachten Sie, daß das Bombenlegen im Handgemenge nur selten eine praktische Taktik ist. Es eignet sich mehr für heimliche Operationen, bei denen eine Einheit in den gegnerischen Komplex eindringt, eine Bombe legt und sich verdrückt. Selbst Einheiten ohne Tarnungsfähigkeit können Bomben aufgrund ihres Wirkungsbereichs effektiver gegen Gruppen von Einheiten oder große Strukturen einsetzen - eine 3 x 3-Explosion trifft eine Einheit nur einmal, fügt einem Fahrzeug oder Gebäude jedoch ein Vielfaches dieses Schadens zu.

Bau

Diese Fähigkeit ist notwendig, um jegliche Art von Gebäude zu errichten, z.B. ein Stadtzentrum oder eine Ausbildungsstätte. Es gibt vier Fähigkeitsstufen (0-3). Höhere Fähigkeitsstufen sind notwendig, um fortschrittlichere Strukturen zu bauen (siehe Übersichtskarten für die einzelnen Völker).

Konstruktion

Diese Fähigkeit ist erforderlich, um bestimmte fortgeschrittene Gegenstände herzustellen, wie z.B. Fahrzeuge, Brücken, automatisierte Einheiten etc. Diese Fähigkeit kommt in den Stufen 0-3 vor.

Zerstörung

Mit dieser Fähigkeit kann eine Einheit gebauten Objekten mehr Schaden zufügen, da sie über Konstruktionskenntnisse verfügt. Eine Einheit mit Zerstörungsfähigkeit fügt Fahrzeugen, Mauern, Gebäuden etc. mehr Schaden zu. Der zusätzliche Schaden entspricht der Fähigkeitsstufe der Einheit im Bereich Zerstörung multipliziert mit dem Waffenschaden der Einheit. Beispiel: Eine Einheit mit einer Zerstörungsfähigkeit von drei greift einen Panzer mit einer Panzerung von zwei an. Der Angriff richtet anfänglich sieben Punkte Schaden an, minus zwei für die Panzerung, also fünf Punkte Schaden. Durch Zerstörung verursacht die Einheit jedoch dreimal soviel Schaden, also insgesamt fünfzehn Punkte. Diese Fähigkeit ist in die Stufen null bis sechs aufgeteilt.

Tarnung

Dies ist das Maß der Sichtbarkeit von Einheiten und die Fähigkeitsstufe, mit der eine Einheit ihre Anwesenheit verbirgt. Normale Sichtbarkeit hat die Tarnstufe null. Die folgenden Beschreibungen entsprechen den Stufen 1-5.

Stufe 1 - Maskiert

Die Einheit ist für den Gegner sichtbar, erscheint jedoch nicht auf seinem Radar oder auf der Minikarte. Eine solche Einheit ist durch eine gewisse Durchsichtigkeit vor dem Angriff markiert.

Stufe 2 - Verkleidet

Die Einheit sieht für den Gegner sowohl auf dem Hauptbildschirm als auch auf der Minikarte wie ein Mitglied der eigenen Bevölkerung aus. Wenn die Einheit angreift oder Zauber anwendet, wird sie in ihrer tatsächlichen Form sichtbar.

Stufe 3 - Versteckt

Die Einheit erscheint nicht auf der Minikarte und ist für den Gegner durchsichtig. Wenn eine versteckte Einheit angreift oder Zauber anwendet, nimmt sie wieder ihre normale Erscheinungsform an.

Stufe 4 - Unsichtbar

Die Einheit kann sowohl auf der Minikarte als auch auf dem Spielbildschirm nicht vom Gegner gesehen werden. Sobald eine unsichtbare Einheit angreift oder Zauber anwendet, wird sie normal sichtbar, bis eine gewisse Zeit nach dem letzten Angriff verstrichen ist.

Stufe 5 - Morph

Dies ist eine separate Fähigkeit, die nicht mit den anderen Tarnstufen in Verbindung steht. Sie ist bestimmten Einheiten angeboren und kann nicht durch Ausbildung erworben werden. Ähnlich wie verkleidete Einheiten sehen Morph-Einheiten für den Gegner wie Felsen oder Bäume aus. Aufgrund der Gewitztheit einer solchen Taktik verfügt die Einheit auch über die Entdeckungsfähigkeit der Stufe eins – d.h. sie kann Einheiten jeder Tarnstufe aufspüren. Die Morph-Einheit wird mit Hilfe eines Icons auf der Befehlsleiste aktiviert. Sie wird deaktiviert, indem man sie angreift oder das Icon erneut aktiviert.

Entdeckung

Während manche Einheiten Tarnungsfähigkeiten besitzen, sind andere in der Lage, unsichtbare oder verborgene Einheiten zu entdecken. Viele tarnfähige Einheiten verfügen auch über Entdeckungsfähigkeiten der Stufe eins, was ihnen erlaubt, eine Einheit der gleichen oder einer niedrigeren Tarnstufe in Sichtweite aufzuspüren. Die zweite Stufe ermöglicht einer Einheit, eine aktivierte Mine oder Bombe innerhalb von vier Quadraten zu erkennen (ein entdeckter Sprengsatz beginnt zu leuchten, so daß andere vor ihm gewarnt werden). Eine Einheit mit Entdeckungsfähigkeit der Stufe drei kann eine Tretmine innerhalb von vier Quadraten sehen und markiert sie durch ein sichtbares Leuchten. Entdeckungsfähigkeiten der Stufen zwei oder drei beinhalten alle Fähigkeiten der niedrigeren Stufen.

Eine weitere Entdeckungsstufe hebt sich von den anderen ab: die Geruchsentdeckung. Wenn eine Einheit über diese Fähigkeit verfügt, entdeckt sie auf die gleiche Weise wie bei Stufe drei. Das entdeckte Objekt bzw. die entdeckte Einheit werden jedoch nicht zum Leuchten gebracht, sondern eine Einheit mit Entdeckungsfähigkeit der Stufe drei signalisiert lediglich durch Geräusche, daß ein verstecktes Objekt in der Nähe ist (dies gilt z.B. für Hunde und Boncas). Außerdem kann diese Einheit andere Einheiten aller Tarnstufen riechen, sogar solche höherer Stufen.

Überzeugungskraft

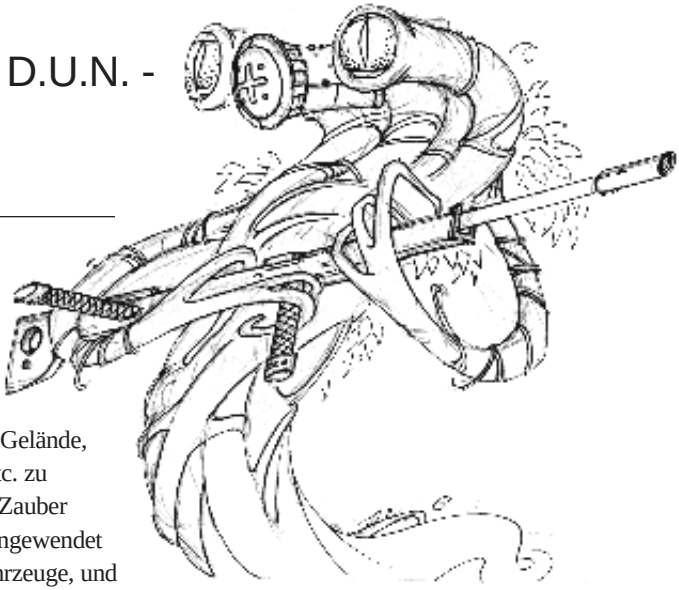
Auf diese Fähigkeit können Sie über die Icon-Befehlsleiste einer Einheit zugreifen. Das Überzeugen ungebundener Einheiten reduziert die Kosten des Anwerbens solcher Einheiten erheblich. Auf der ersten Stufe wird die Einheit zu 75% der regulären Kosten angeworben. Auf der zweiten Stufe kostet das Anwerben der Einheit 60% des Normalpreises. Auf der dritten Stufe sind nur noch 50% der eigentlichen Kosten der Einheit fällig. Auf jeder weiteren Fähigkeitsstufe (die höchste ist sechs) werden weitere 5% von den regulären Kosten der Einheit abgezogen. War eine Einheit von vornherein nicht anwerbbar, können Sie auch mit aller Überzeugungskraft nichts ausrichten.

Magie/Erfindung

Zauberfähigkeit besagt, daß die jeweilige Einheit in der Lage ist, Zauber anzuwenden oder Spezialgegenstände herzustellen. Von der Stufe der magischen Fähigkeit hängt es ab, welche Zauberstufen der Einheit für die Anwendung zur Verfügung stehen. Zauberfähigkeit der dritten Stufe erlaubt dem Anwender beispielsweise, jeden beliebigen Zauber der ersten, zweiten oder dritten Stufe anzuwenden. Zauberfähigkeit - und damit auch Zauberstufen – können durch höhere Ausbildung erhöht werden, jedoch nur, wenn fortgeschrittene Zauberforschung betrieben wurde (Einzelheiten siehe Abschnitt über Ausbildung auf Seite 41). Die Obblinox können nur die vierte Stufe der Zauberfähigkeit erreichen, während Eaggra, Shama'Li und Tha'Roon alle bis zur sechsten Stufe gelangen können. Menschen, also Militärs und Nachkommen, wenden keine Magie an, sondern erstellen Spezialgegenstände mit Hilfe ihrer Erfindungsfähigkeit, die ähnlich funktioniert. Sie können die Stufe sechs dieser Fähigkeit erreichen. Jeder Zauber bzw. Spezialgegenstand verbraucht Manapunkte des Anwenders/Herstellers, die sich nach und nach regenerieren. Eine vollständige Liste aller Zauber und Erfindungen der vier Völker sowie genaue Beschreibungen finden Sie im folgenden.

ZAUBER

Zauber der D.U.N. - Eaggra



Wegbereiter

(Stufe 1, Kosten: 15 Manapunkte). Erlaubt einer Zieleinheit, ohne Beschränkung durch Bewegungsfaktoren, Gelände, Kybernetik, Magie etc. zu manövrieren. Dieser Zauber kann auf jedes Ziel angewendet werden, auch auf Fahrzeuge, und bis zu fünf Quadrate entfernt. Sie können mehrere Ziele auswählen, sofern genügend Mana zur Verfügung steht. Die Wirkung dieses Zaubers hält drei Minuten lang an.

Das Auge

(Stufe 2, Kosten: 40 Manapunkte). Der Anwender dieses Zaubers erwirbt die Fähigkeit, Minen und Bomben zu entdecken. Befindet sich die Einheit innerhalb von sechs Quadraten um einen solchen Sprengsatz, beginnt dieser zu leuchten. Das Leuchten ist nur für den Spieler sichtbar, der den Zauber angewendet hat. Die Dauer dieser magischen Sehfähigkeit beträgt 90 Sekunden.

Natursicht

(Stufe 3, Kosten: 25 Manapunkte). Dieser Zauber wirkt sich auf das gesamte Spielgebiet aus. 25 Sekunden lang können Sie mit den Augen aller neutralen Tiere auf der Karte sehen.

Erdform

(Stufe 4, Kosten: 75 Manapunkte). Verwandelt den Anwender in einen Baum. Die so verborgene Einheit behält diese Form entweder drei Minuten lang bei oder bis sie sich wieder zurückverwandeln will oder bis sie angegriffen bzw. Ziel eines Zaubers wird. Solange sie in dieser Form erscheint, kann der Anwender keinerlei Handlungen vornehmen. Die Einheit kann sehen, sich regenerieren (falls möglich) und Mana wiederaufbauen.

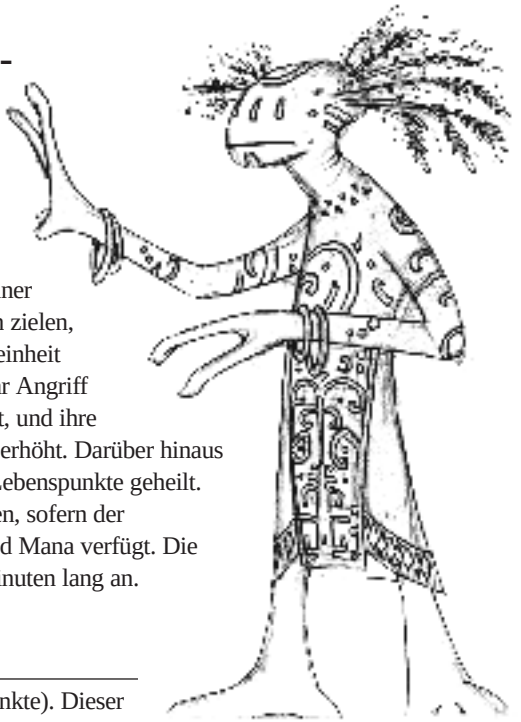
Neues Wachstum

(Stufe 5, Kosten: 100 Manapunkte). Der Anwender kann einem Gebäude oder Fahrzeug seine volle Gesundheit zurückgeben. Eine Gruppe von etwa zehn Baumstümpfen kann mit dem Zauber belegt werden und erneut als gesunde, normale Bäume erscheinen. Ist das Ziel offenes Gelände, beginnen auf einer Fläche von zehn mal zehn Quadraten Büsche zu wachsen.

Wiederbelebung

(Stufe 6, Kosten: 300 Manapunkte). Ein Gruppenzauber, den jede Einheit in der Gruppe kennen muß. Solange sich die gewählte tote Einheit noch auf der Karte befindet, kann dieser Zauber sie von den Toten wiederauferstehen lassen. Lebenspunkte und Manapunkte einer wiederbelebten Einheit werden komplett aufgefüllt. Der wiederbelebten Einheit wird jedoch alle Ausrüstung, Kybernetik und Errungenschaften durch höhere Ausbildung abgenommen..

Zauber der D.U.N. - Shama'Li



Großer Erdgeist

(Stufe 1, Kosten: 15 Manapunkte). Der Anwender kann auf jede Einheit in einer Entfernung von bis zu vier Quadraten zielen, die kein Butanium benötigt. Die Zieleinheit verursacht pro Treffer +3 Schaden, ihr Angriff wird nicht durch Panzerung behindert, und ihre Geschwindigkeit wird um eine Stufe erhöht. Darüber hinaus wird die Einheit sofort um zwanzig Lebenspunkte geheilt. Mehrere Ziele können gewählt werden, sofern der Anwender des Zaubers über genügend Mana verfügt. Die Wirkung dieses Zaubers hält zwei Minuten lang an.

Beschwichtigungsstimme

(Stufe 2, Kosten: 25 Manapunkte). Dieser Zauber wirkt nur bei Einheiten, die auf Nachschub angewiesen sind. Die Reichweite beträgt sechs Quadrate. Die Zieleinheit wird friedlich gestimmt und kann weder angreifen noch Zauber anwenden. Mehrere Ziele können gewählt werden, sofern der Anwender des Zaubers über genügend Mana verfügt. Die Wirkung ist permanent oder wird aufgehoben, wenn die Einheit von einer anderen Einheit angegriffen wird.

Bodenernte

(Stufe 3, Kosten: 70 Manapunkte). Durch diesen Zauber entsteht eine magische Leitung in die Erde, so daß für einen kurzen Zeitraum große Mengen Butanium gewonnen werden. Die Reichweite des Zaubers beträgt acht Quadrate. Nur ein Quadrat, in dem Butanium abgebaut wird, ist ein gültiges Ziel. Ein Droide, eine Einheit oder ein Bauwerk auf dem Zielquadrat behindert den Zauber nicht. Mit Hilfe der Bodenernte kann man beispielsweise Butanium von einem Quadrat mit einer gegnerischen Butanium-Raffinerie stehlen.

NagaRoms Berührung

(Stufe 4, Kosten: 40 Manapunkte). Das Ziel dieses Zaubers regeneriert Lebenspunkte auf natürliche Weise viel schneller als normal. Jedes Ziel im Umkreis von drei Quadraten um den Anwender kann gewählt werden, aber die Zieleinheit muß Nachschub benötigen. Mehrere Ziele können gewählt werden, sofern der Anwender des Zaubers über genügend Mana verfügt. Die regenerierende Wirkung hält fünf Minuten lang an.

Windgeist

(Stufe 5, Kosten: 85 Manapunkte). Dieser Zauber transportiert den Anwender im Handumdrehen an einen Ort seiner Wahl, der bis zu sechs Quadrate entfernt sein kann. Der Anwender kann jedes Hindernis überwinden, aber kein besetztes Quadrat ansteuern. Liegt das Zielquadrat im Wasser, wird der Anwender getötet. Zielt der Anwender auf ein Fahrzeug, werden alle Einheiten in diesem Fahrzeug daraus entfernt, und der Anwender ist der neue Fahrer. Dieser Zauber kostet den Anwender die Hälfte seiner Lebenspunkte.

Hilfeflehen

(Stufe 6, Kosten: 600 Manapunkte). Ein Gruppenzauber, der ungefähr vier Einheiten mit vollen Manapunkten erfordert. Nach dem Zufallsprinzip erscheint entweder ein Fahrzeug, ein Wesen oder ein Held. Die neue Einheit bleibt unter der Kontrolle der jeweiligen Gruppe, bis sie vernichtet wird.

Zauber der Gebieter - Tha'Roon

Geistverdunkelung

(Stufe 1, Kosten: 15 Manapunkte). Dieser Zauber kann auf eine Einheit angewendet werden, die bis zu acht Quadrate entfernt ist. Die Sichtweite des Ziels wird auf ein Quadrat reduziert. Mehrere Ziele können gewählt werden, sofern der Anwender des Zaubers über genügend Mana verfügt. Die Wirkung dieses Zaubers hält 60 Sekunden lang an.

Anti-Zauberkraft

(Stufe 2, Kosten: 40 Manapunkte). Dieser Zauber hebt alle magischen Beschwörungen in einem Gebiet auf. Die Zielreichweite beträgt acht Quadrate, und die Wirkung erstreckt sich über vier Quadrate in alle Richtungen. Alle früheren Zauber in diesem Bereich werden rückgängig gemacht. Somit werden herbeigerufene oder durch Zauberei kontrollierte Einheiten wieder neutral, Beschwörungen zeigen keine Wirkung mehr, verzauberte Gegenstände kehren in ihren Normalzustand zurück etc. Darüber hinaus verlieren alle Einheiten mit Zauberkraft im betroffenen Gebiet sämtliche Manapunkte. Der Zauber wirkt nur vorübergehend, so daß anschließend neue Zauber ausgesprochen werden können.

Gehirnexplosion

(Stufe 3, Kosten: 20 Manapunkte). Dieser Zauber ist nur auf organische Einheiten innerhalb von sechs Quadraten um den Aussprechenden anwendbar. Das Ziel erleidet zwanzig Punkte Schaden, der Anwender jedoch auch zehn Punkte. Mehrere Ziele können gewählt werden, sofern der Anwender des Zaubers über genügend Mana und Lebenspunkte verfügt. Panzerung kann den durch diesen Zauber verursachten Schaden nicht reduzieren.

Gehirnlähmung

(Stufe 4, Kosten: 60 Manapunkte). Wenn dieser Zauber angewendet wird, nimmt jede Einheit innerhalb von fünf Quadraten um den Aussprechenden fünf Punkte Schaden und wird betäubt. Nur organische Ziele sind betroffen und drehen sich während der sechs Sekunden, die ihre Lähmung anhält, im Kreis. Panzerung kann den durch diesen Zauber verursachten Schaden nicht reduzieren.

Willensbeherrschung

(Stufe 5, Kosten: 20-90 Manapunkte). Dieser Zauber kann nur auf neutrale Tiere auf der Karte angewendet werden. Der Mana-Aufwand für diesen Zauber beträgt mindestens zwanzig Punkte, kann jedoch bis auf 90 ansteigen, wenn diese Menge vorhanden ist. Der Mana-Verbrauch entspricht der Erfolgswahrscheinlichkeit des Zaubers. Seine Reichweite liegt bei einem Quadrat. Ein verzaubertes Wesen bleibt fünf Minuten lang in diesem Zustand und verhält sich danach wieder neutral. Während der Verzauberung befindet sich das Wesen unter Ihrer Kontrolle. Schlägt der Zauber jedoch fehl, greift das Wesen den Anwender an. Mehrere Ziele können gewählt werden, sofern der Anwender des Zaubers über genügend Mana verfügt – mindestens zwanzig Punkte pro Zielwesen.

Weltsicht

(Stufe 6, Kosten: 350 Manapunkte). Ein Gruppenzauber, den jede Einheit der Gruppe kennen muß. Fünfzehn Sekunden lang ist die gesamte Karte mit allen Truppenbewegungen, Wesen und Bauten für Sie sichtbar.

Zauber der Gebieter - Obblinox

Gifttrank

(Stufe 1, Kosten: 20 Manapunkte). Wenn dieser Zauber aktiviert wird, erscheint ein Gifttrank im Inventar des Anwenders. Verfügt die Einheit über die Bombenlegefähigkeit, kann der Trank so weit geworfen werden, wie es die Angriffsreichweite der Einheit erlaubt. Kann die Einheit keine Bomben legen, explodiert der Trank unmittelbar bei Benutzung. Gift verursacht 15-75 Punkte Schaden auf dem Zielquadrat und halb soviel auf den umliegenden Quadraten. Der Trank wirkt jedoch nur bei organischen Einheiten.

Wuttrank

(Stufe 2, Kosten: 15 Manapunkte). Durch diesen Zauber entsteht ein Wuttrank im Inventar des Anwenders. Die Einheit, die ihn zu sich nimmt, erhält folgende Boni: der von ihr verursachte Schaden verdoppelt sich, +5 Panzerung, Geschwindigkeit und Feuerrate erhöhen sich um eine Stufe. Die Wirkung hält 15 Sekunden lang an, woraufhin die Einheit stirbt.

Ölbombe

(Stufe 3, Kosten: 30 Manapunkte). Wenn dieser Zauber aktiviert wird, erscheint eine Ölbombe im Inventar des Anwenders. Verfügt die Einheit über die Bombenlegefähigkeit, kann der Trank so weit geworfen werden, wie es die Angriffsreichweite der Einheit erlaubt. Kann die Einheit keine Bomben legen, explodiert der Trank unmittelbar bei Benutzung. Ein Alchimist stellt Ölbomben her. Wenn eine Einheit eine solche Bombe benutzt, kann sie damit auf ein nahegelegenes Gebiet zielen und die Bombe hochgehen lassen. Alle Einheiten im Detonationsradius werden beschädigt.

Gegenstandsverzauberung

(Stufe 4, Kosten: 30-90 Manapunkte). Dieser Zauber kostet 30, 60 oder 90 Manapunkte, abhängig von der Anzahl nicht-magischer Gegenstände im Inventar des Anwenders. Alle Gegenstände in den Handfeldern werden dauerhaft verändert: Sie werden entweder zu anderen Objekten oder aufgewertet. Im folgenden sind die Auswirkungen auf die einzelnen Gegenstände aufgelistet.

- Ressourcen-Bündel: Wird zum Butanium-Kanister.
- Nachschub-Bündel: Wird zu Rationen und Utensilien.
- Butanium-Kanister: Wird zur Entlaubungsbombe.
- Teleporter: Die Reichweite dieses Objekts wird um zwei erhöht, und die teleportierte Einheit erleidet keinen Schaden.
- Nebelgerät: Funktioniert wie ein normales Nebelgerät, außer daß die Sichtweite der Einheit im Nebel auf drei reduziert wird und der Nebel das Gebiet um die Einheit sichtbar macht, sie jedoch auf der Minikarte weiterhin verhüllt. Die Wirkung des Nebels hält fünf Minuten lang an.
- Rationen und Utensilien: Bei der magischen Rationierung wird zwei statt eins vom Verbrauch einer Einheit abgezogen. Der Verbrauch einer Einheit kann aber dennoch nicht unter null sinken.
- Arbeitswerkzeuge: Die magische Version verleiht zusätzlich zu den normalen Fähigkeiten +1 Baufähigkeit. Dies betrifft nur Einheiten mit bereits vorhandener Baufähigkeit.
- Schildpanzerung: Magische Version verleiht +2 Panzerung.
- Kryo-Bombe: Magische Version verdoppelt den Schaden einer normalen Kryo-Bombe und die Dauer des Frostes.
- Entlaubungsbombe: Der Schaden durch die magische Version wird verdoppelt.
- Medikit: Die magische Version heilt alle Schäden einer Einheit (sie kann ebenfalls dreimal eingesetzt werden).

Erfindungen der Nachkommen und Marines

Die Menschen auf Yavaun verwenden eine eher technologische Art der Magie, durch die sie in der Lage sind, Spezialgegenstände mit wenig oder gar keinen Materialien herzustellen. Jeder neue Gegenstand kostet Manapunkte und Ressourcen, und manche erfordern auch Nachschub oder Butanium.

Rationen und Utensilien

(Stufe 1, Kosten: 50 Manapunkte, 50 Ressourcen, 1 Nachschub).
Einheiten mit dieser Erfindung in ihrem Handfeld verbrauchen –1 Nachschub. Liegt ihr Verbrauch daraufhin bei null, werden sie weder beim Einheitennachschubverbrauch mitgezählt, noch werden sie mit Hungerstrafen belegt. Benötigt eine Einheit ohnehin null Nachschub, wirken sich Rationen nicht auf ihren Verbrauch aus.

Entlaubungsbombe

(Stufe 1, Kosten: 30 Manapunkte, 100 Ressourcen). Diese Bombe ähnelt anderen Sprengsätzen, wirkt sich jedoch nur auf Pflanzen aus. Ihre Reichweite beträgt etwa vier mal vier Quadrate, auf denen alle Bäume, Büsche und Baumstümpfe völlig eliminiert werden. Darüber hinaus erleiden Eaggra Giftschaden von zwei bis zehn aufgrund dieser Bombe, unabhängig von ihrer Panzerung. Die Entlaubungsbombe verursacht fünf bis dreißig Punkte Schaden auf Farmen und in Gärten. Wichtig: Selbst eine Einheit ohne Bombenlegefähigkeit kann diese Bombe sicher und effektiv zünden, kann sie jedoch nicht legen oder werfen.

Nebelgerät

(Stufe 2, Kosten: 60 Manapunkte, 100 Ressourcen). Dieses Gerät funktioniert in etwa wie eine Bombe und hüllt zehn Quadrate in jeder Richtung in Dunkelheit. Diese Dunkelheit sieht ähnlich aus wie unerkundete Gebiete auf allen automatischen Karten, außer auf derjenigen des Anwenders. Der verdunkelte Bereich bleibt so, bis er erkundet wird.

Kryo-Bombe

(Stufe 2, Kosten: 40 Manapunkte, 200 Ressourcen). Diese Bombe verhält sich zunächst wie alle anderen Bomben und beschädigt Einheiten in einem Gebiet von drei mal drei Quadraten um zwei bis zehn Punkte. Außerdem friert die Kryo-Bombe alle Einheiten im Detonationsbereich doppelt so lange ein wie ein Gefrierstrahl.

Arbeitswerkzeuge

(Stufe 3, Kosten: 100 Manapunkte, 150 Ressourcen). Befindet sich dieser Gegenstand im Inventar einer Einheit, wird deren Konstruktions- und Zerstörungsfähigkeit um eins erhöht. Beachten Sie jedoch, daß diese Erhöhung nur möglich ist, wenn die Einheit bereits Konstruktions- und Zerstörungsfähigkeiten aufweist.

Chemiebombe

(Stufe 3, Kosten: 70 Manapunkte, 300 Ressourcen, 1 Butanium). Eine Einheit mit Bombenlegefähigkeit ist erforderlich, um die Chemiebombe korrekt einzusetzen. Diese Bombe verursacht bei allen Einheiten im Wirkungsbereich von drei mal drei Quadraten einen enormen Schaden von 10-100 Punkten.

Medikit

(Stufe 4, Kosten: 70 Manapunkte, 250 Ressourcen). Dieser Gegenstand kann im Inventar einer Einheit mitgeführt werden. Wenn Sie mit der linken Maustaste daraufklicken, wird die Einheit um zehn bis vierzig Lebenspunkte geheilt. Nach dreimaliger Nutzung verschwindet das Medikit.

Schildpanzerung

(Stufe 5, Kosten: 70 Manapunkte, 750 Ressourcen, 3 Butanium). Jede Einheit mit diesem Gegenstand im Inventar verbessert ihre Panzerung um eins.

(Stufe 6, Kosten: 100 Manapunkte. 250 Ressourcen, 5 Butanium). Dieses Objekt transportiert jede Einheit, die es betritt, an einen Ort ihrer Wahl, der bis zu sechs Quadrate entfernt sein kann. Eine Einheit kann auf diese Weise jedes Hindernis überwinden, allerdings nicht auf einem besetzten Quadrat landen. Beim Teleportieren ins Wasser stirbt die Einheit. Wird eine Einheit in ein Fahrzeug teleportiert, steigen zunächst alle Einheiten in dem Fahrzeug aus, und die teleportierte Einheit wird zum neuen Fahrer. Beim Teleportieren wird die Hälfte aller Lebenspunkte des Anwenders aufgebraucht.

Gruppenzauber

Manche fortgeschrittenen Zauber erfordern Unmengen an Manapunkten. In solchen Fällen kann eine Gruppe von Magiern gewählt werden, deren Gesamtmana für den Zauber ausreichen muß. Diese Magier können bei der Anwendung des Zaubers zusammenarbeiten, vorausgesetzt, daß jede Einheit der Gruppe den fortgeschrittenen Zauber kennt. Beachten Sie, daß jeder Zauber von einer Gruppe von Magier angewendet werden kann, sofern die obigen Bedingungen erfüllt sind.

GEBÄUDE UND KONSTRUKTIONEN

Gebäude errichten

Arbeiter-Einheiten in Ihrem Clan können Gebäude errichten. Wenn eine Stadt oder ein Lager gegründet werden, ist es meistens das beste, erst einmal das Stadtzentrum zu bauen, dann eine Nachschubquelle, um ihre Truppen zu versorgen, dann Wachtürme, Ausbildungsstätten etc. Nachdem Sie eine Lichtung gefunden haben (am besten in der Nähe bewaldeter Gebiete), wählen Sie einen Arbeiter aus, und erteilen Sie ihm den *Bau*-Befehl. Daraufhin erscheinen verschiedene Gebäude-Icons rechts auf dem Bildschirm. Klicken Sie auf das gewünschte Gebäude. Nun erscheint ein Kasten, der die Fläche des gewählten Gebäudes darstellt. Sie können den Kasten mit der Maus bewegen, um einen geeigneten Bauplatz zu finden. Sobald Sie einen haben, färbt sich der Kasten grün, was bedeutet, daß dem Bauvorhaben nichts im Wege steht. Durch Drücken der linken Maustaste
beginnen Sie mit dem Bau.

Gebäude beschädigen und reparieren

Alle Bauwerke können beschädigt und sogar zerstört werden, wenn auch mit einiger Mühe. Gebäude sind einfach zu treffen, da sie sich nicht bewegen können (+30% Trefferwahrscheinlichkeit bei Gebäuden), aber nur schwer zu beschädigen. Gebäude haben im allgemeinen hohe Panzerungswerte. Panzerung reduziert den durch einen Treffer verursachten Schaden. Der Panzerungswert eines Gebäudes (auf der Interface-Leiste zu finden) bestimmt, wie viele Punkte von einem Angriff abgezogen werden. Ein Angreifer beispielsweise, der sechs Punkte Schaden gegen ein Gebäude mit einer Panzerung von vier erzielt, erreicht

letztendlich nur zwei Schadenspunkte. Beachten Sie, daß Panzerung keine Auswirkung auf die Trefferchance einer Einheit hat. Einheiten mit Zerstörungsfähigkeit (wie z.B. die meisten Arbeiter) können Gebäude schwer beschädigen – weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Zerstörung auf Seite 85.

Beschädigte Gebäude funktionieren weiterhin, bis ihr Leben auf null absinkt. Steht der Wert bei null, ist das Gebäude zerstört und kann nicht mehr repariert werden. Jede Einheit mit Bau- oder Konstruktionsfähigkeit kann ein beschädigtes Gebäude reparieren. Die Grundkosten für Reparaturen liegen bei drei Ressourcen für drei Reparaturpunkte (Ressourcen für Reparaturen werden in Schritten von je drei Punkten ausgegeben – anders ausgedrückt, die Reparatur von zwei Punkten Gebäudeschaden kostet drei Ressourcen).

Icons im Bau-Interface

Viele Gebäude erfüllen Konstruktions-, Ausbildungs- und Forschungsfunktionen, die über Schaltflächen auf der Interface-Leiste aktiviert werden können, nachdem ein Gebäude gewählt wurde. Die erste Spalte Schaltflächen ist für Forschung zuständig. Bei der zweiten Spalte geht es um Einheitenausbildung. Die dritte Spalte schließlich dreht sich um höhere Ausbildung. Eine Schaltfläche in der unteren rechten Ecke zeigt an, daß das Gebäude aufgewertet werden kann. Um diese Funktionen zu benutzen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Gebäude und dann auf eine Interface-Schaltfläche. Ausbildung und das Gewähren von Aufwertungen setzen außerdem voraus, daß Sie eine Einheit auswählen. Wenn Sie den Cursor auf wählbare Einheiten ziehen, beginnt er zu blinken. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine wählbare Einheit, und sie begibt sich zur Ausbildung in das Gebäude. Wenn ein Icon eines Gebäudes auf der Interface-Leiste durch einen blauen Querstrich markiert ist, steht es aufgrund eines Mangels an Einfluß oder Ressourcen nicht zur Verfügung.

D.U.N.

Verteidiger/ Kämpe

Schamane/ Guru

Ranger/ Druide

Ingrimm

Drohne

Getarnter Geschützturm

Gräber

Gehorsam

Konditionierung

Ausdauer

Gebieter

Vollstrecker/ Eliteeinheit

Telepath/ Minister

Alchimist/ Kriegsalchimist

Springer

Zweiköpfiger Koloß

Geschütz

Maschinengewehr

Radarabweisende Farbe

Solarkraftwerk

Multi-Terrainzubehör

Marines

Pionier/Grenadier

Stoppelhopser/ Sergeant

Froschmann

Techniker

Hund

Legionärin

Bio-Droide

Viper

Nachkommen

Professor/Erfinder

Sicherheitsposten/ Wächter

Zoowärter/ Zoologe

Arbeitsdroide

Satellit

Satellit (Überwach-hungsfunktion)

Satellit (Abwehrfunktion)

WESPE

Turbolader

Gepanzertes Chassis

Elektromotor

Allgemein

Defensives Kybernetikset

Offensives Kybernetikset

Spezial-Kybernetikset

Zauber Stufe 1

Zauber Stufe 2

Zauber Stufe 3

Zauber Stufe 4

Zauber Stufe 5

Zauber Stufe 6

Fähigkeiten verbessern

Gebäude aufwerten

Fahrzeug aufwerten

Tierzähmung

Clan-spezifische Gebäude

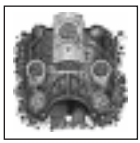
Im folgenden wird beschrieben, welche Gebäude die verschiedenen Clans errichten können. Manche grundlegenden Gebäudearten sind für alle Clans gleich, obwohl sie unterschiedliche Namen haben, während andere nur einem bestimmten Clan zur Verfügung stehen. Sie finden hier eine Beschreibung des Erscheinungsbildes auf dem Schirm sowie ein Porträt des Gebäudes und außerdem die Schaltfläche, die Sie auf dem Bau-Menü wählen müssen, um das jeweilige Gebäude zu errichten.

Gebäude der D.U.N.

Garten

Der Bau kostet 2000 Ressourcen. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe eins kann einen Garten anlegen. Bei ausgeschalteter Nachschub-Option im Spieloptionsmenü brauchen Sie einen Garten pro fünf aktive Einheiten. Ist die Nachschub-Option eingeschaltet, erbringt der Garten Nachschub im Wert von Eins pro Zeitsegment (Einheiten verbrauchen ihren Nachschubbedarf alle fünf Zeitsegmente, in etwa zwölf Sekunden). Ein Garten ist erforderlich, um eine Schule des Wachstums und einen Tempel zu errichten.

Gerichtshof



Der Bau kostet 8000 Ressourcen. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe eins kann einen Gerichtshof errichten. Dies ist im allgemeinen das erste Gebäude, das errichtet wird - eine Art Zentrale, zu der Einheiten zurückkehren und in der Ressourcen gelagert werden. Ein Gerichtshof faßt 20.000 Ressourcen, 50 Butanium und 50 Nachschub. Dieses Gebäude ist erforderlich, um eine Schule des Wachstums und einen Tempel bauen zu können. Alle dafür in Frage kommenden Einheiten können hier eine höhere Ausbildung erhalten. Der Gerichtshof kann zu einem Zufluchtsort aufgewertet werden.

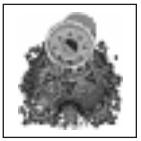
Zufluchtsort (Aufgewerteter Gerichtshof)

Es kostet 4000 Ressourcen, einen Gerichtshof zu einem Zufluchtsort aufzuwerten, wenn eine Schule des Wachstums und ein Tempel vorhanden sind. Der Zufluchtsort faßt 30.000 Ressourcen, 100 Butanium und 100 Nachschub. Alle in Frage kommenden Einheiten können hier eine höhere Ausbildung erhalten. Dieses Gebäude ist erforderlich, um einen Korral, einen Großen Tempel und eine Schüssel zu bauen.

Silo

Der Bau kostet 3500 Ressourcen. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe zwei kann einen Silo errichten. Einheiten können zurückkehren und hier zusätzliche Güter lagern. Der Silo faßt 10.000 Ressourcen, 50 Butanium und 50 Nachschub.

Ausschauturm

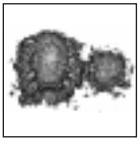


Der Bau kostet 2500 Ressourcen. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe eins kann einen Ausschauturm errichten. Eine Einheit in einem solchen Turm hat eine höhere Sichtweite, Feuerreichweite und größeren Waffenschaden. Dieses Gebäude ist erforderlich, um eine Schule des Wachstums und einen Tempel errichten zu können. Nachdem ein Ausschauturm erbaut wurde, kann nach einem getarnten Geschützturm geforscht werden.

Schule des Wachstums

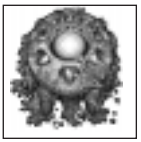
Der Bau kostet 7000 Ressourcen. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe eins kann eine Schule des Wachstums gründen, sofern ein Gerichtshof, ein Ausschauturm und ein Garten vorhanden sind. In der Schule des Wachstums können Sie einen Bauern zum Verteidiger oder einen Bauern mit Potential zum Kämpen ausbilden. Durch Ausbilden eines Ingenieurs erhalten Sie einen Ranger, ein Ingenieur mit Potential wird zum Druiden. Eine Schule des Wachstums ist erforderlich, um einen Zufluchtsort erwerben zu können. Durch die Aufwertung dieses Gebäudes erhalten Sie einen Korral.

Korral (Aufgewertete Schule des Wachstums)



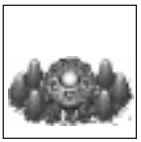
Wenn Sie über einen Zufluchtsort verfügen, können Sie Ihre Schule des Wachstums aufwerten und für 4000 Ressourcen und fünf Nachschub einen Korral hinzufügen. Tierzähmungsaufwertungen können hier erforscht und gewährt werden.

Tempel NagaRoms



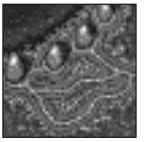
Der Bau kostet 8000 Ressourcen. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe eins kann einen Tempel errichten, wenn ein Gerichtshof, Garten und Ausschauturm vorhanden sind. Der Tempel ist eine Schule der Magie. Dort können Sie einen Bauern zum Schamanen oder einen Bauern mit Potential zum Guru ausbilden. Defensive und offensive Kybernetiksets können in einem Tempel erforscht und gewährt werden. Fortgeschrittene Zauber bis Stufe vier können ebenfalls erforscht werden. Der Tempel muß vorhanden sein, bevor Sie einen Zufluchtsort haben können.

Großer Tempel (Aufgewerteter Tempel NagaRoms)



Sobald ein Zufluchtsort vorhanden ist, kostet es 6000 Ressourcen, einen Tempel zu einem Großen Tempel aufzuwerten. Hier können fortgeschrittene Zauberausbildung bis Stufe sechs sowie spezialisierte Kybernetiksets erforscht werden. Außerdem findet die Erforschung des Ingrimms in einem Großen Tempel statt, und ein Kämpe kann dort zum Ingrimm ausgebildet werden.

Schüssel



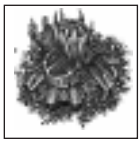
Der Bau kostet 4500 Ressourcen. Jede Einheit mit Konstruktionsfähigkeit der Stufe drei und Baufähigkeit der Stufe zwei kann eine Schüssel erstellen, sobald ein Zufluchtsort vorhanden ist. Die Schüssel verbessert die Kommunikation und die Kartographie. Hier können Sie die notwendige Technologie zum Bau von Angriffs- und Späherdrohnen erforschen.

Gebäude der Gebieter

Nachschub-Synthesizer

Der Bau kostet 2250 Ressourcen. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe eins kann einen Nachschub-Synthesizer bauen. Bei ausgeschalteter Nachschub-Option im Spieloptionsmenü brauchen Sie einen Nachschub-Synthesizer pro fünf aktive Einheiten. Ist die Nachschub-Option eingeschaltet, erbringt der Nachschub-Synthesizer Nachschub im Wert von Eins pro Zeitsegment (Einheiten verbrauchen ihren Nachschubbedarf alle fünf Zeitsegmente, in etwa zwölf Sekunden). Ein Nachschub-Synthesizer ist erforderlich, um eine Akademie und eine Werkstatt zu errichten.

Festung



Der Bau kostet 8000 Ressourcen. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe eins kann eine Festung errichten. Dies ist im allgemeinen das erste Gebäude, das errichtet wird - eine Zentrale, zu der Einheiten zurückkehren und in der Ressourcen gelagert werden. Eine Festung faßt 20.000 Ressourcen, 50 Butanium und 50 Nachschub. Alle dafür in Frage kommenden Einheiten können hier eine höhere Ausbildung erhalten. Dieses Gebäude ist erforderlich, um eine Akademie, eine Werkstatt und ein Lagerhaus bauen zu können. Die Festung kann zu einer Zitadelle aufgewertet werden.

Zitadelle (Aufgewertete Festung)

Es kostet 4000 Ressourcen, eine Festung zu einer Zitadelle aufzuwerten, wenn eine Akademie und eine Werkstatt vorhanden sind. Die Zitadelle faßt 30.000 Ressourcen, 100 Butanium und 100 Nachschub. Alle in Frage kommenden Einheiten können hier eine höhere Ausbildung erhalten. Dieses Gebäude ist erforderlich, um einen Bio-Flügel, ein Haus der Magie und eine Kommunikationsantenne zu bauen.

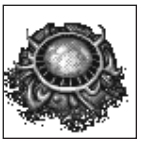
Lagerhaus

Der Bau eines Lagerhauses kostet 3000 Ressourcen. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe zwei kann ein Lagerhaus errichten. Einheiten können zurückkehren und hier zusätzliche Güter lagern. Das Lagerhaus faßt 10.000 Ressourcen, 50 Butanium und 50 Nachschub.

Geschützturm

Der Bau kostet 2500 Ressourcen. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe eins kann einen Geschützturm errichten. Eine Einheit in einem solchen Turm hat eine höhere Sichtweite, Feuerreichweite und größeren Waffenschaden. Dieses Gebäude ist erforderlich, um eine Akademie und eine Werkstatt errichten zu können.

Butanium-Synthesizer

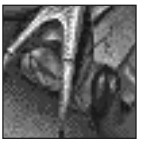


Der Bau kostet 5000 Ressourcen. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe zwei kann einen Butanium-Synthesizer bauen. Der Synthesizer erstellt sieben Butanium pro Runde, in der eine Einheit auftankt (ca. zwanzig Sekunden).

Akademie

Der Bau kostet 7000 Ressourcen. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe eins kann eine Akademie bauen, sofern ein Nachschub-Synthesizer, eine Festung und ein Geschützturm vorhanden sind. Es handelt sich hierbei um eine Kampfschule, in der ein Imperialgardist zum Vollstrecker oder ein Imperialgardist mit Potential zur Eliteeinheit ausgebildet werden kann. Eine Akademie ist erforderlich, um eine Zitadelle erwerben zu können. Durch die Aufwertung einer Akademie erhalten Sie ein Haus der Magie.

Haus der Magie (Aufgewertete Akademie)



Es kostet 6000 Ressourcen, einer bereits vorhandenen Akademie ein Haus der Magie hinzuzufügen, vorausgesetzt, Sie haben eine Zitadelle. Hier können Sie einen Hirten zum Alchimisten oder einen Hirten mit Potential zum Kriegsalchimisten ausbilden. Ein hier ausgebildeter Imperialgardist wird zum Telepathen, ein Imperialgardist mit Potential zum Minister. Darüber hinaus können hier Tha'Roon-Zauber der Stufen zwei bis sechs sowie Obblinox-Zauber der Stufen zwei bis vier erforscht werden.

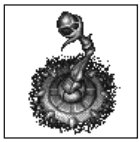
Werkstatt

Der Bau kostet 6000 Ressourcen. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe eins kann eine Werkstatt errichten, wenn ein Nachschub-Synthesizer, eine Festung und ein Geschützturm vorhanden sind. Die Werkstatt wird für Fahrzeugreparaturen und die meisten Aufwertungsarten verwendet. Einheiten können hier defensive Kybernetiksets erhalten, und auch offensive Kybernetik ist verfügbar, nachdem die nötige Forschung abgeschlossen wurde. Mit Hilfe von Forschung kann die Werkstatt auch Fahrzeugaufwertungen gewähren. Sie benötigen eine Werkstatt, um eine Zitadelle bauen zu können. Die Werkstatt kann aufgewertet werden, so daß ein Bio-Flügel angebaut wird.

Bio-Flügel (Aufgewertete Werkstatt)

Sobald eine Zitadelle vorhanden ist, kostet es 6000 Ressourcen, eine Werkstatt zu einem Bio-Flügel aufzuwerten. Ein Bio-Flügel ist eine höhere Ausbildungsstätte. Hier können Sie Springer-Ausbildung für Eliteeinheiten erforschen. Außerdem kann hier Spezial-Kybernetik erforscht und gewährt werden.

Kommunikationsantenne



Der Bau kostet 3500 Ressourcen. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe zwei und Konstruktionsfähigkeit der Stufe drei kann eine Antenne erstellen, sobald eine Zitadelle vorhanden ist. Die Antenne verbessert die Kommunikation und die Kartographie. Hier können Sie den zweiköpfigen Koloß erforschen, dessen Herstellung das Verschmelzen eines Kriegsalchimisten und eines Ministers erfordert.

Gebäude der Nachkommen

Farm

Der Bau kostet 2000 Ressourcen. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe eins kann eine Farm bauen. Bei ausgeschalteter Nachschub-Option im Spieloptionsmenü brauchen Sie eine Farm pro fünf aktive Einheiten. Ist die Nachschub-Option eingeschaltet, erbringt die Farm Nachschub im Wert von Eins pro Zeitsegment (Einheiten verbrauchen ihren Nachschubbedarf alle fünf Zeitsegmente, in etwa zwölf Sekunden). Eine Farm ist erforderlich, um eine Akademie-Halle und einen Ingenieursposten zu errichten.

Hochschule

Der Bau kostet 9000 Ressourcen. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe eins kann eine Hochschule errichten. Dies ist im allgemeinen das erste Gebäude, das errichtet wird - ein Gemeindezentrum, zu dem Einheiten zurückkehren und in dem Ressourcen gelagert werden. Eine Hochschule faßt 20.000 Ressourcen, 50 Butanium und 50 Nachschub. Alle dafür in Frage kommenden Einheiten können hier eine höhere Ausbildung erhalten. Dieses Gebäude ist erforderlich, um eine Akademie-Halle und einen Ingenieursposten bauen zu können. Die Hochschule kann zu einem Campus aufgewertet werden.

Campus (Aufgewertete Hochschule)

Es kostet 5000 Ressourcen, eine Hochschule zu einem Campus aufzuwerten, wenn eine Akademie-Halle und ein Ingenieursposten vorhanden sind. Der Campus faßt 30.000 Ressourcen, 100 Butanium und 100 Nachschub. Alle in Frage kommenden Einheiten können hier eine höhere Ausbildung erhalten. Diese Einrichtung ist erforderlich, um ein Sicherheitsbüro, ein Labor und eine Funkstation zu bauen.

Beobachtungsturm

Der Bau kostet 3000 Ressourcen. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe eins kann einen Beobachtungsturm errichten. Eine Einheit in einem solchen Turm hat eine höhere Sichtweite, Feuerreichweite und größeren Waffenschaden. Dieses Gebäude ist erforderlich, um eine Akademie-Halle und einen Ingenieursposten errichten zu können. Sobald Sie über einen Beobachtungsturm verfügen, können Sie eine Raketenstellung erforschen.

Raketenstellung

Zusätzlich zur Forschung in einem Beobachtungsturm kostet es 2000 Ressourcen und vier Butanium, eine Raketenstellung zu errichten. Dabei handelt es sich um ein unbewegliches, automatisiertes Verteidigungssystem, das jeden Gegner in Reichweite mit Raketen beschießt. Die Raketenstellung verbraucht ein Butanium pro sieben Zeitsegmente (ca. zwanzig Sekunden).

Sicherheitsbüro

Der Bau kostet 5000 Ressourcen. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe zwei kann ein Sicherheitsbüro errichten, wenn bereits ein Campus vorhanden ist. Hierbei handelt es sich im eine Kampfschule. Nachdem Sie ein Sicherheitsbüro gebaut haben, können Assistenten dort zu Sicherheitsposten oder sogar zu Wächter-Einheiten ausgebildet werden, wenn der Assistent das nötige Potential aufweist.

Akademie-Halle

Der Bau kostet 7000 Ressourcen. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe eins kann eine Akademie-Halle errichten, wenn bereits eine Farm, eine Hochschule und ein Beobachtungsturm vorhanden sind. Die Akademie-Halle ist eine Stätte des Wissens. Sie können einen Assistenten zum Professor ausbilden oder ihn sogar zum Erfinder machen, wenn er Potential hat. Darüber hinaus können Sie fortgeschrittene Erfindungsfähigkeitsstufen erforschen. Auch die Erforschung fortgeschrittener oder offensiver Kybernetik wird in der Akademie-Halle durchgeführt. Das Gebäude ermöglicht Ihnen außerdem die Aufwertung zum Campus.

Ingenieursposten

Der Bau kostet 6000 Ressourcen. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe eins kann einen Ingenieursposten errichten, wenn die Farm, die Hochschule und der Beobachtungsturm bereits vorhanden sind. In dieser Einrichtung werden Fahrzeuge repariert und Aufwertungen erworben. Fahrzeuge der Nachkommen, die hier geparkt sind, werden automatisch mit geringem Tempo repariert. Der Ingenieursposten ist notwendig, um einen Krankenwagen und ein Mörserboot zu bauen. Im Ingenieursposten werden außerdem Fahrzeugaufwertungen erforscht und gewährt. Auch die WESPE kann hier erforscht werden.

Labor

Der Bau kostet 6000 Ressourcen und zwei Nachschub. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe zwei kann ein Labor errichten, sofern bereits ein Campus vorhanden ist. Dies ist eine spezialisierte Einrichtung, in der ein Assistent zum Zoowärter oder ein Assistent mit Potential zum Zoologen ausgebildet werden kann. Auch defensive Kybernetikaufwertungen werden hier gewährt. Nachdem die notwendige Forschung betrieben wurde, können ausgewählten Einheiten offensive und Spezial-Kybernetiksets gewährt werden. Außerdem wird im Labor die Konstruktion des Arbeitsdroiden erforscht.

Funkstation

Der Bau kostet 4500 Ressourcen. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe zwei und Konstruktionsfähigkeit der Stufe eins kann eine Funkstation errichten, sobald ein Campus vorhanden ist. Die Funkstation verbessert die Kommunikation und die Kartographie. Hier können Sie sowohl Überwachungs- als auch Abwehrsatelliten erforschen.

Gebäude der Marines

Messesaal

Der Bau kostet 2250 Ressourcen. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe eins kann einen Messesaal bauen. Bei ausgeschalteter Nachschub-Option im Spieloptionsmenü brauchen Sie einen Messesaal pro fünf aktive Einheiten. Ist die Nachschub-Option eingeschaltet, erbringt der Messesaal Nachschub im Wert von Eins pro Zeitsegment (Einheiten verbrauchen ihren Nachschubbedarf alle fünf Zeitsegmente, in etwa zwölf Sekunden). Ein Messesaal ist erforderlich, um eine Kaserne und ein Lazarett zu errichten.

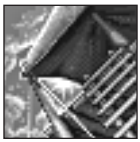
Hauptquartier

Der Bau kostet 9500 Ressourcen. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe eins kann ein Hauptquartier errichten. Dies ist im allgemeinen das erste Gebäude, das erbaut wird - ein Gemeindezentrum, zu dem Einheiten zurückkehren und in dem Ressourcen gelagert werden. Ein Hauptquartier faßt 20.000 Ressourcen, 50 Butanium und 50 Nachschub. Ein Rekrut kann hier zum Pionier ausgebildet werden und ein Rekrut mit Potential zum Grenadier. Hier durchläuft jede dafür in Frage kommende Einheit ihre höhere Ausbildung. Ein Hauptquartier ist erforderlich, um eine Kaserne und ein Lazarett bauen zu können. Das Hauptquartier kann zum Stützpunkt aufgewertet werden.

Stützpunkt (Aufgewertetes Hauptquartier)

Es kostet 5000 Ressourcen, ein Hauptquartier zu einem Stützpunkt aufzuwerten, wenn eine Kaserne und ein Lazarett vorhanden sind. Der Stützpunkt faßt 30.000 Ressourcen, 100 Butanium und 100 Nachschub. Ein Rekrut mit Potential kann hier zum Techniker ausgebildet werden, sobald die nötige Forschung abgeschlossen ist. Jede in Frage kommende Einheit kann im Stützpunkt eine höhere Ausbildung absolvieren, und Erfindungsfähigkeitsstufen werden hier durch Forschung erhöht. Dieses Gebäude ist erforderlich, um einen Uplink, einen Zwinger und einen Schießstand zu bauen.

Wachturm



Der Bau kostet 2250 Ressourcen. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe eins kann einen Wachturm errichten. Eine Einheit in einem solchen Turm hat eine höhere Sichtweite, Feuerreichweite und größeren Waffenschaden. Dieses Gebäude ist erforderlich, um eine Kaserne und ein Lazarett errichten zu können.

Butanium-Raffinerie

Der Bau kostet 6500 Ressourcen. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe zwei kann eine Butanium-Raffinerie bauen. Die Raffinerie verarbeitet sieben Butanium pro Runde, in der eine Einheit auftankt (ca. zwanzig Sekunden).

Kaserne

Der Bau kostet 7000 Ressourcen. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe eins kann eine Kaserne errichten, wenn ein Messesaal, ein Hauptquartier und ein Wachturm bereits vorhanden sind. Die Kaserne ist eine Kampfschule, in der Rekruten zu Stoppelhopsern und Rekruten mit Potential zu Sergeants werden. Darüber hinaus wird hier Bio-Droidenforschung sowie die Ausbildung durchgeführt, durch die ein Grenadier zum Froschmann wird. Eine Kaserne ist erforderlich, um einen Stützpunkt erhalten zu können.

Schießstand

Der Bau kostet 4000 Ressourcen. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe zwei kann einen Schießstand errichten, sofern schon ein Stützpunkt vorhanden ist. Es handelt sich dabei um eine fortgeschrittene Kampfausbildungseinrichtung. Mit Hilfe der nötigen Forschung können Sergeants hier zu Legionärinnen ausgebildet werden.

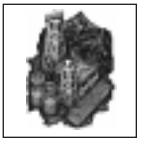
Zwinger

Der Bau kostet 7000 Ressourcen und fünf Nachschub. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe zwei kann einen Zwinger errichten, sofern schon ein Stützpunkt vorhanden ist. Dabei handelt es sich um eine spezialisierte Ausbildungseinrichtung. Hier können Sie Hunde züchten.

Lazarett

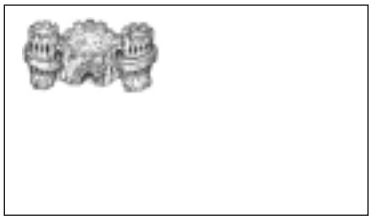
Der Bau kostet 5000 Ressourcen und fünf Nachschub. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe eins kann ein Lazarett errichten, wenn es bereits einen Messesaal, ein Hauptquartier und einen Wachturm gibt. Einheiten im Lazarett werden automatisch mit geringer Geschwindigkeit geheilt. Offensive, defensive und spezialisierte kybernetische Aufwertungen können im Lazarett erforscht und gewährt werden. Dieses Gebäude ist notwendig, um einen Stützpunkt erhalten zu können.

Uplink



Der Bau kostet 4000 Ressourcen. Jede Einheit mit Baufähigkeit der Stufe zwei und Konstruktionsfähigkeit der Stufe eins kann einen Uplink errichten, wenn bereits ein Stützpunkt existiert. Der Uplink verbessert die Kommunikation und Kartographie. Außerdem kann hier die Viper erforscht werden.

Sonstige Gebäude



Bei Ihrer Erkundung Yavauns können Sie auf weitere Gebäude stoßen. Manche sind einfach die Behausungen neutraler Bevölkerung, während es sich bei anderen um alte, geheimnisvolle Orte mit unbekannter Macht und Bedeutung handelt. Diese Einrichtungen können unter Umständen zerstört werden, aber kein Clan kann sie bauen. Beachten Sie bitte, daß Hütten unzerstörbar sind und Sie hier anwerbbare Einheiten finden.

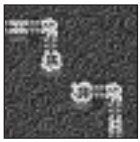
Sonstige Bauwerke

Folgende Objekte können von Arbeitern aller Clans gebaut und im Gelände plaziert werden. Ihr Bau erfordert sowohl Ressourcen als auch bestimmte Fähigkeitsstufen. Im folgenden werden die Voraussetzungen für den Bau der verschiedenen Objekte beschrieben.

Mauern

Dies sind angelegte Hindernisse, die Bodeneinheiten überwinden oder umgehen müssen. Mauern können als Stadtgrenzen oder an strategisch wichtigen Punkten als Verteidigungslinien genutzt werden. Hat man sie einmal plaziert, können sie nicht mehr bewegt werden. Jede Art Mauer kostet 50 Ressourcen pro Bauabschnitt.

Defensiv-Mauern (Barrieren): Robuste Barrieren aus natürlichen Materialien wie Stein oder Holz. Eine Einheit muß über Baufähigkeit der Stufe zwei verfügen, um eine Defensiv-Mauer bauen zu können.



Offensiv-Mauern (Elektrozäune): Diese Mauern werden gebaut, um die Verteidigung gegen einmarschierende Truppen zu verbessern und stellen eine Linie gefährlicher Energiefelder dar. Einheiten können Offensiv-Mauern passieren, erleiden dabei jedoch erheblichen Schaden. Eine Einheit muß über Baufähigkeit der Stufe drei verfügen, um eine Offensiv-Mauer bauen zu können.

Straßen – von Menschenhand gebaut oder yavaunisch

Straßen können auf stark genutzten Routen gebaut werden, um die Bewegungsgeschwindigkeit von Truppen zu erhöhen. Sprengwaffen beschädigen Straßen und verwandeln sie bewegungstechnisch in offenes Gelände. Beide Straßenarten kosten 25 Ressourcen pro Bauabschnitt.

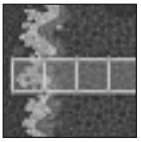
Menschenstraßen: Eine Einheit muß über Baufähigkeit der Stufe eins verfügen, um eine Menschenstraße anlegen zu können. Nur Clans der Nachkommen oder der Militärs können Menschenstraßen bauen.

Yavaunische Straßen: Eine Einheit muß über Baufähigkeit der Stufe eins verfügen, um eine yavaunische Straße anlegen zu können. Nur Clans der D.U.N. und der Gebieter können yavaunische Straßen bauen.

Brücken und bewegliche Brücken

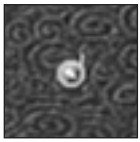
Diese Bauwerke ermöglichen Truppenbewegungen über Geländemerkmale wie Flüsse ohne die Hilfe von Amphibienfahrzeugen oder Fluggeräten. Brücken und bewegliche Brücken können zerstört werden. Sie sind häufig heftig umkämpfte Objekte, wenn mehrere Clans die Kontrolle über ein bestimmtes Gebiet erlangen wollen.

Brücke: Eine Einheit muß über Baufähigkeit der Stufe eins verfügen, um eine Brücke bauen zu können. Brücke kosten 200 Ressourcen pro Bauabschnitt.

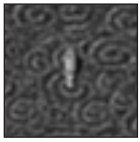


Bewegliche Brücke: Eine Einheit muß über Baufähigkeit der Stufe zwei verfügen, um eine bewegliche Brücke bauen zu können. Im Gegensatz zu normalen Brücken, die an einer Stelle verankert sind, können diese Brücken eingezogen werden. Somit kann man verbündeten Einheiten die Überquerung erlauben und sie gegnerischen Einheiten verweigern. Klicken Sie auf ein Quadrat einer beweglichen Brücke, um diesen Abschnitt der Brücke einzuziehen. Bewegliche Brücken kosten 1000 Ressourcen und zwei Butanium pro Bauabschnitt.

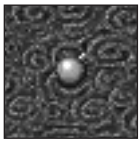
Minen mit Direktzündung: Eine Einheit muß über Konstruktionsfähigkeiten der Stufe drei verfügen, um eine Mine mit Direktzündung erstellen zu können. Dabei handelt es sich um unbewegliche, versteckte Sprengsätze, die jeder passierenden Einheit schweren Schaden zufügen. Die Baukosten betragen 500 Ressourcen und ein Butanium.



Minen mit Fernzündung: Eine Einheit muß über Konstruktionsfähigkeiten der Stufe zwei verfügen, um eine Mine mit Fernzündung erstellen zu können. Wie Minen mit Direktzündung sind auch diese unbeweglich und versteckt. Bei ferngesteuerten Minen muß die Einheit, die sie gelegt hat, jedoch in der Nähe bleiben und sie nach Bedarf zünden. Die Baukosten betragen 250 Ressourcen.



Sicherheitsalarm: Ein Alarm hat eine Sichtweite von acht Quadraten. Jeder Gegner in dieser Entfernung löst den Alarm aus, egal über welche Tarnstufe die Einheit verfügt. Eine Einheit muß über Konstruktionsfähigkeiten der Stufe eins verfügen, um einen Sicherheitsalarm erstellen zu können. Die Baukosten betragen 200 Ressourcen.



Bomben: D.U.N.-Truppen benötigen Konstruktionsfähigkeiten der Stufe drei, um eine Bombe herstellen zu können, alle anderen Clans benötigen lediglich Konstruktionsfähigkeiten der Stufe zwei. Bomben sind Sprengsätze, die mitgeführt und mit Hilfe einer kurzen Zündschnur aktiviert werden können. Um eine Bombe korrekt einzusetzen, muß eine Einheit über Bombenlegefähigkeiten verfügen (siehe Seite 83 unter Fähigkeiten). Die Baukosten betragen 500 Ressourcen.

GELÄNDE UND WESEN VON YAVAUN

Gelände

"Dies ist ein wildes Land voller Schönheit. Obwohl sich vier verschiedene Kulturen auf diesem Planeten ausgebreitet haben, ist der Großteil des Landes ungenutzt. Ich bin weitgereist und habe riesige Felsen, dichte Wälder mit hohen Bäumen und breite Küstenstreifen gesehen, die kein Wesen je berührt hat. Was unser Schicksal uns auch bringen mag, wir müssen das majestätische Ökosystem Yavauns bewahren und seine ursprüngliche Pracht so belassen, wie wir sie vorgefunden haben."

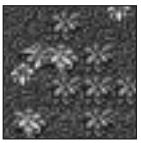
- vorläufiger Bericht von Taherih Safien
für den Ältestenrat der Nachkommen.

"Das Knochengerüst Yavauns ist alt; seinen Schmerz fühlen wir alle."
- Ende eines überlieferten Shama'Li-Volkslieds.

Klippen

Riesige Felswände erheben sich überall auf Yavaun aus dem lockeren Boden. Klippen können nicht mit Hilfe von Brücken, Bodenfahrzeugen oder zu Fuß überwunden werden. Diese steinigen Hindernisse weisen auf ein seltsames Muster tektonischer Plattenbewegungen hin und sind Zeugen der langen, wechselhaften Geschichte des Planeten. Die Shama'Li sind besonders abergläubisch, was die Klippen angeht, und sehen darin NagaRoms Hand, die die Erde formt und den Planetenbewohnern den Weg versperrt. Aus diesem Grund betrachten die Shama'Li Einheiten, die über Klippen fliegen können, mit einem gewissen Mißtrauen. Solcherlei Dinge scheinen ihnen gegen den Willen des Schöpfers zu gehen.

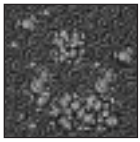
Wälder



Yavaun ist von breiten Bändern diverser Bäume durchzogen. Diese Wälder werden von allen Völkern Yavauns als wertvoller Bestand an natürlichen Ressourcen und Mineralien genutzt. Einheiten außerhalb eines Waldes können Einheiten im Waldgebiet nicht sehen, und Einheiten, die sich durch ein Waldgebiet bewegen, verfügen über einen begrenzten Sichtbereich. Somit bieten Wälder gute Deckung, beschränken jedoch die Sicht. Sie gewähren jedoch freien Blick für Flugeinheiten und behindern die Fortbewegung in der Luft in keiner Weise. Die Bewegungsgeschwindigkeit der meisten anderen Einheiten und Fahrzeuge ist im Wald allerdings eingeschränkt. Nur die Eaggra haben in Waldgebieten keine Nachteile, da sie hier von je her zu Hause sind. Vielleicht liegt es an dem großen

Vorteil der Eaggra bei Waldgefechten oder einfach an ihrem verletzten Stolz, daß die Tha'Roon jede Gelegenheit nutzen, um jeglichen Baumbestand, der ihnen in die Quere kommt, niederzubrennen, abzuholzen und zu vernichten. Flammenwaffen und Entlaubungsbomben können Bäume aus dem Weg räumen, so daß nur verkohlte Stümpfe zurückbleiben und offenes Gelände entsteht. Dort können Sie Einheiten leichter bauen und bewegen, doch andererseits verschwendet das Abbrennen von Bäumen Ressourcen – eine Tatsache, die den Tha'Roon in ihrer Wut zu entgehen scheint.

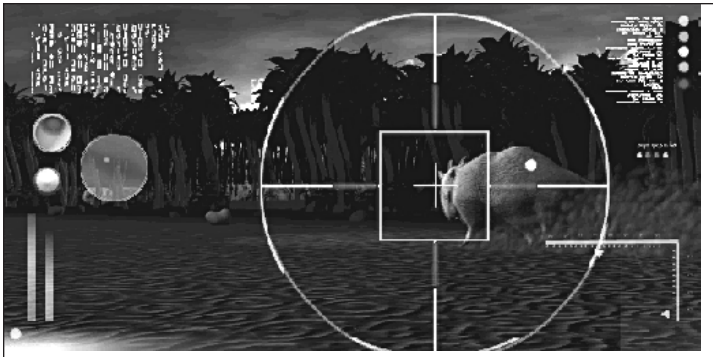
Gebüsch



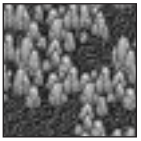
Verschiedene Arten niedriger Büsche bedecken den größten Teil der Wildnis Yavauns. Diese Geländeform scheint vor allem Armeen zu behindern. Büsche bieten keine Deckung, beschränken jedoch die Bewegung. Geländefahrzeuge sind hier am besten geeignet, da sie viel besser umhermanövriert werden können als zu Fuß marschierende Truppen. Die Nachkommen hatten große Schwierigkeiten, sich an dieses Gelände anzupassen, weil sie nicht an die Fortbewegung in unbebauten Gebieten gewöhnt waren. Es kostete ihre Wissenschaftler einige Zeit, die Pflanzen und Tiere Yavauns zu untersuchen, um zu lernen, wie man sich durch Gebüsch bewegt und den Gefahren aus dem Weg geht, die sich unter dem Blattwerk verbergen. Wie man sich vorstellen kann, waren die Nachkommen lange ein leichtes Ziel, bevor sie sich den landschaftlichen Gegebenheiten anpaßten.

Offenes Gelände

Grasland, Strände oder unbewachsene Erde – offenes Gelände ist der ideale Bauplatz für Städte. Hier kann mit Leichtigkeit alles gebaut werden - und bei Bedarf können Wälder gerodet werden, um weitere Bauflächen zu schaffen. Die meisten Truppen können sich problemlos im offenen Gelände bewegen, finden jedoch wenig Deckung. Die Marines haben die Gefahren des offenen Geländes am eigenen Leib kennengelernt. Während es sich gut dafür eignet, einen groß angelegten Komplex in einer scheinbar gut zu verteidigenden Position zu errichten, darf man doch die Kraft der yavaunischen Tierwelt und die Tarnungsfähigkeiten der übrigen Bewohner nicht vergessen. Selbst friedlich umherziehende Bonca-Herden forderten ihren Tribut von den Lagern der Marines, indem sie sowohl Mauern als auch Soldaten mit lässiger Gleichgültigkeit niedertrampelten.

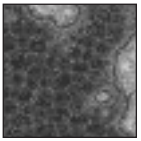


Felsen



Felsen sind unpassierbare Anhäufungen bizarren Gesteins, die teilweise Hunderte von Metern hochragen. Felsiges Gelände ist für Bodenfahrzeuge und marschierende Einheiten unzugänglich und nicht bebaubar. Obblinox-Truppen lernten vor langer Zeit, in der Nähe zerklüfteter Steinhaufen Hinterhalte für die Shama'Li zu errichten. Möglicherweise aufgrund der Tatsache, daß Felsen Bestandteil vieler Shama'Li-Rituale sind, oder da Steine und Kristalle den Großteil der Shama'Li-"Technologie" bilden, sieht man häufig Gruppen von Shama'Li in Steinhaufen herumwühlen. Geduldige Obblinox-Truppen, die in der Nähe felsiger Gebiete ausharren, können sich oft auf ein bevorstehendes Gefecht freuen.

Wasser



Größere Gewässer können nur mit Hilfe eines Wasserfahrzeugs oder Fluggeräts überquert werden. Brücken können schmale Wasserwege überspannen, die auch durch verschiedene Arten der Teleportation überwunden werden können. Die Gewässer Yavauns waren einst klar und blau, selbst die stehenden Tümpel in den Sumpfgebieten. Die Zeiten industrieller Emissionen und umweltgefährdender Abfälle haben den Seen, Flüssen und Meeren jedoch eine trübe, gräuliche Farbe gegeben. Lassen Sie sich nicht von dem giftigen Aussehen des Wassers auf Yavaun täuschen. Es wimmelt darin von Millionen unterschiedlicher Lebensformen. Bei vielen davon handelt es sich um Mutanten mit zweifelhaftem Genmaterial, die von einer ausgestorbenen Urspezies abstammen. Die Gewalt der aquatischen Evolution dieser Welt spiegelt sich oftmals in ihren Wasserlebewesen wider.

Ruinen

Ruinen sind die Überbleibsel von Bauwerken, die so stark beschädigt wurden, daß man sie nicht mehr reparieren kann. Sie bieten Truppen keine Verteidigungsposition, können jedoch die Fortbewegung großer Gruppen behindern. Zerfallene Mauern, Trümmerhaufen und die bizarren Umrisse zerstörter Gebäude prägen die Landschaft Yavauns. Wissenschaftler der Nachkommen haben diese Ruinen beobachtet und untersucht, um Informationen über die Geschichte Yavauns zu gewinnen, die ihren Zwecken dienlich sein könnten. Bisher ist jedoch noch kein nennenswerter Fortschritt auf diesem Gebiet erzielt worden. Versuche, die Shama'Li zu Rate zu ziehen, scheitern zumeist daran, daß diese keine Auskunft über Orte erteilen, die sie für heilig halten.

Wesen

"Alles Leben auf Yavaun ist heilig. Vom gewaltigsten Älteren Bonca bis hin zum winzigsten Schmuddel-Ungeziefer sind alle von der Kraft des Schöpfers durchdrungen."

- Gamon der Sehende, ein Magier der Shama'Li,
in einer Rede vor einer Gruppe junger Kämpen.

"Mann, das gibt echt 'ne Riesenschweinerei, wenn man diese Boncas in die Luft jagt!"

- Jimmy Marcone, Grenadier der Marines.

Die Tiere von Yavaun sind nicht immer friedlich. Manche, wie die Boncas, sind in großer Zahl überall auf dem Planeten zu finden. Andere Wesen sind selten - und äußerst gefährlich. Je nach ihrer Fähigkeitsstufe können Einheiten mit Tierzähmerfähigkeit Wildtiere unterwerfen oder dressieren. Weitere Informationen finden Sie unter Tierzähmung auf Seite 83.

Bonca

Diese großen Tiere ziehen überall auf Yavaun umher, grasen in Herden und fressen breite Flächen von Büschen und Bäumen kahl. Boncas werden von den Shama'Li verehrt, deren Kämpen besonders ausgebildet sind, um wilde Boncas als Reittiere zu dressieren. Boncas sind im allgemeinen recht sanftmütig, doch ihre Masse und überraschende Geschwindigkeit machen sie im Gefecht zu einem gefährlichen Gegner. Die Shama'Li nehmen ihre Nutzung von Bonca-Reittieren nicht auf die leichte Schulter. Jeder Shama'Li, der zwei gesunde Beine hat, würde einer angegriffenen Bonca-Herde sofort zur Hilfe eilen. Auf diese Weise brechen oft Gefechte zwischen ergebenen Shama'Li und sadistischen Tha'Roon-Truppen aus, die diese großen Tiere zum Vergnügen jagen.

Älterer Bonca

Wirklich alte Bonca werden Ältere Boncas genannt, aber die Shama'Li haben für jeden Älteren Bonca einen geheimen Namen. Diese überlebensgroßen grasenden Tiere bieten einen überwältigenden Anblick. Ihre riesigen, gefleckten Flanken türmen sich hoch über dem Kopf jedes Betrachters auf. Kämpen der Shama'Li können Ältere Boncas dressieren (obwohl sie diesen Vorgang lieber als "Anflehen" bezeichnen), damit sie dem Clan dienen. Ein dressierter Älterer Bonca ist viel zu schwerfällig für Kampfmanöver, daher setzt man sie lieber als Transportmittel ein. Solche Lasttiere werden Turm-Boncas genannt und können bis zu vier Einheiten auf ihrem Rücken tragen.

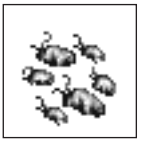
Boncajunge

Kleine Gruppen von Boncajungen sind überall dort zu finden, wo die Herde hinzieht. Während der ausgewachsene Bonca sich weitgehend von Pflanzen ernährt, fressen die Boncajungen Holz, Stein und sogar synthetisierte Baumaterialien. Wissenschaftler der Tha'Roon meinen, daß diese Rohstoffe für die erste Wachstumsphase der jungen Boncas wichtig sind. Boncajungen können eine Gefahr für jede Stadt darstellen, da sie sich relativ leicht durch dicke Mauern und Gebäudeträger fressen. Vor langer Zeit fingen die Tha'Roon ein paar dieser jungen Boncas ein und versuchten, sie mit Hilfe von Genmanipulation in biomechanische Kriegsmaschinen zu verwandeln. Seitdem wissen die Tha'Roon, daß Boncajunge in Gefahr laut schreien und dadurch ganze Herden aggressiver ausgewachsener Boncas herbeirufen.

Schmuddel-Ungeziefer

Diese verstohlenen, lästigen Wesen sind eine Plage für alle Clans. Selbst der gelassenste Shama'Li-Guru befördert sie mit einem sicheren Fußtritt aus der Stadt. Schmuddel-Ungeziefer ist durchsichtig, bis es sich zeigen will, und nutzt diese Fähigkeit dazu, sich ins Stadtzentrum eines Clans zu schleichen und Ressourcen zu stehlen. Im ersten Jahr der Marines auf Yavaun schlich sich eine große Gruppe von Schmuddel-Ungeziefer in ihren Komplex ein und ließ alles mitgehen, was wertvoll war. Nachdem der Clan herausgefunden hatte, was passiert war, wurden bewaffnete Patrouillen ausgesandt, um den Wesen eine Lektion zu erteilen und die entwendeten Ressourcen zurückzuholen. Nach einer Woche der Suche fand eine Patrouille die Höhle des Schmuddel-Ungeziefers – ein komplexes Nest, gebaut aus gestohlenem Holz, Nachschubdosen, Butanium-Kanistern und allerlei Kleinkram.

Seuchenratten



Zum Zeitpunkt der Teleportation hatten die Menschen keine Ahnung, daß Ratten in ihren Lebensmittellagern hausten. Das Ungeziefer wurde mitsamt der gesamten arktischen Landschaft in die neue Welt verfrachtet und breitete sich auf Yavaun weiter aus. Diese Ratten sind mit einer Variante der Tollwut infiziert – einer heilbaren Krankheit, die sich aber äußerst demoralisierend auswirken kann, wenn sie sich in einem ganzen Armeelager ausbreitet. Seuchenratten können zwar in der Wildnis leben, bevorzugen jedoch bewohnte Gebiete, in denen sie sich leicht von den Abfällen anderer ernähren können. Sie fallen in großer Zahl in Clan-Siedlungen ein und verbreiten Krankheiten. Solange sie sich in der Stadt eines Spielers befinden, sinkt der Einfluß dieses Clans mit jeder Sekunde um fünf Punkte.

Fiesage

Fabriken und Labors der Tha'Roon pumpen schon seit Jahren umweltschädigende Abwässer in die Sümpfe von Yavaun. Daraus ging irgendwann die Fiesage hervor. Diese Anomalie, die irgendwie den Status einer Spezies erlangt hat, kann eigentlich nur als Abart einer Lebensform bezeichnet werden. Verschiedene chemische und magische Abfallprodukte in den Gewässern Yavauns sind zu dieser grotesken, bösartigen Kreatur verschmolzen. Die Fiesage lebt unter Wasser und kommt gelegentlich an die Oberfläche, wenn sie sich gestört fühlt. In solchen Fällen greift sie alles an, was in die Reichweite ihrer schlammigen Tentakel kommt.

Grapschdorn

Eine seltsame Pflanzenart, die keinen klaren evolutionären Zweck erfüllt. Der Grapschdorn verfügt über beeindruckende Tarnungsfähigkeiten und wird meist für eine normale Blattpflanze gehalten. Er bewegt seine schlanken Ranken mit erstaunlicher Geschwindigkeit, wenn er von einer Einheit passiert wird und stiehlt alle Gegenstände, die der oder die Betroffene bei sich hat. Wissenschaftler der Nachkommen haben zahlreiche Versuche mit diesem Wesen durchgeführt, wobei sie vor einem Grapschdorn auf und ab gingen und verschiedene Dinge bei sich trugen. Sie konnten jedoch nicht feststellen, warum dieses merkwürdige Wesen die Sachen an sich nimmt. Grapschdorne stehlen scheinbar willkürlich. Das Experiment der Nachkommen endete beinahe mit einer Katastrophe, als einer der Wissenschaftler versuchte, sich einen Gegenstand von dem Grapschdorn zurückzuholen - die Wesen schlagen zurück, wenn sie angegriffen werden.

Ionenbrakus

Diese zähen, kleinen Wesen sind ein ewiges Rätsel auf Yavaun. Die äußere Hülle der Braki hat einen abgenutzten, metallischen Glanz, der sie sogar im dichten Laub leicht sichtbar macht. Diese Wesen geben permanent einen Ionenimpuls ab, der alle mechanischen Ausrüstungsgegenstände in der nahen Umgebung lahmlegt. Betroffene Fahrzeuge und automatisierte Einheiten bleiben unvermittelt stehen, bis sie abgeschleppt werden oder der Brakus eliminiert wird. Niemand weiß, welchen Nutzen der Ionenbrakus aus dieser Funktion zieht. Man vermutet, daß es sich um eine spätevolutionäre Eigenschaft handelt, die den Fortschritt mechanisierter Einheiten verhindern sollte, die das Wesen ansonsten überrollen könnten. Den Truppen der Gebieter ist die Existenz des Brakus ein besonderer Dorn im Auge. Es ist nicht ungewöhnlich, Obblinox-Hirten in einer langen Reihe durch Wälder streifen zu sehen, wo sie das Unterholz mit Stöcken bearbeiten und nach Braki suchen. Wenn sie einen finden, kann es selbst eine Dreiergruppe einige Zeit und Mühe kosten, bis sie den Ionenbrakus erschlagen haben.

Trümmerteufel

Dieses große, gefährliche Wesen hält sich häufig in der Nähe von oder in den Ruinen alter Bauwerke auf. Sein Körper besteht aus Fels und kann mit Steinmauern verschmelzen, um sich vor einem potentiellen Opfer zu verbergen. Im passenden Moment springt der Trümmerteufel dann hervor und bearbeitet sein Opfer mit überdimensionalen Steinfäusten. Es ist schwer zu sagen, ob dieses Verhalten auf ein Bewußtsein des Trümmerteufels schließen läßt – selbst die Shama'Li untereinander sind sich in diesem Punkt nicht einig. Einerseits wollen die Shama'Li heilige Ruinen durch ihre Anwesenheit ehren, und dazu müssen sie jeden lauernden Trümmerteufel bekämpfen und vernichten. Andere fragen sich jedoch, ob nicht alles Leben heilig ist. Sollte man dem Trümmerteufel seinen Frieden lassen? Magier der Shama'Li beten ständig zu NagaRom, auf daß er sie diesbezüglich erleuchte.

Schleichkraut

Schleichkräuter sind bewegliche Raubpflanzen, die sich selbst vor einem aufmerksamen Wesen vollkommen verbergen können. Wenn potentielle Opfer ein Schleichkraut passieren, löst sich das Wesen rasch vom Boden und greift mit erstaunlicher Kraft an. Manche glauben, daß Schleichkräuter und Eaggra als Spezies irgendwie verwandt sind, obwohl es keine stichhaltigen Beweise dafür gibt. Als die Eaggra für die Unabhängigkeit von den Tha'Roon kämpften, ritten Eaggra-Söldner auf Schleichkräutern ins Gefecht. Die Wesen erwiesen sich jedoch als wenig stabile Reittiere und werden nicht mehr als solche genutzt.

Feuerdorn

Diese Wesen sind halb Pflanze, halb Tier und überall auf Yavaun zu finden, da sie nomadenartig in Rudeln umherziehen. Wenn Feuerdornen ein Opfer erspäht haben, stoßen sie winzige Nadeln aus, die sie selbst herstellen. Diese Projektile werden mit hoher Geschwindigkeit aus dem langen Rüssel des Feuerdorns geschleudert. Einzeln genommen haben diese Dornen keine verheerende Wirkung, aber ein Rudel von Feuerdornen kann fast jedes Opfer mit einem wahren Ansturm von Projektilen zur Strecke bringen, wobei sie im Wechsel angreifen und sich zurückziehen, um einen Jagderfolg zu gewährleisten. Erwachsene Obblinox haben eine dicke Haut, die äußerst widerstandsfähig gegen Feuerdorn-Angriffe ist. Junge Obblinox stellen sich oft als Reifeprüfung einem Rudel von Feuerdornen.

Wilder Affe

Neben der Haupt-Eisbrechergruppe umfaßte der arktische Komplex der Menschen noch viele andere Forschungsteams. Eines davon beschäftigte sich mit der Untersuchung der Verhaltensweisen von Affen unter extremen Wetterbedingungen. Als die Teleportation stattfand und die Menschen vor dem auf Yavaun wütenden Gefecht flohen, fanden zahlreiche Gorillas ihren Weg in die Freiheit der Wildnis. Sie pflanzten sich fort und bildeten kleine Gemeinschaften . Es stellte sich jedoch heraus, daß sie relativ leicht einzufangen waren, als Wissenschaftler der Tha'Roon den Plan hatten, Sklavenaffen als Sturmtrupps und Patrouillen einzusetzen. Die gefangenen Gorillas wurden mit einer wesentlich höheren intellektuellen Kapazität und kybernetischen Gliedmaßen ausgestattet. Die Gebieter hatten ihre riesige Armee der Affen beinahe fertiggestellt – doch dann ging etwas schief. Manche behaupten, die kybernetischen Implantate hätten die Tiere verrückt gemacht. Andere erzählen, eine Handvoll hyperintelligenter Affen hätte die Horden dazu angestiftet, gegen die Tha'Roon zu rebellieren. Wie dem auch immer gewesen sein mag – heute bevölkern diese Affen die Sümpfe und Steppen von Yavaun. Sie müssen als unberechenbar und äußerst gefährlich eingestuft werden.

HELDEN

Die Zwillinge

Nun, da die dritte Menschengeneration auf Yavaun die Reife erlangt, scheint sich ein erstaunliches Phänomen zu ereignen – Menschen legen Zauberfähigkeiten an den Tag. Obwohl viele Gerüchte die Runde machen, gibt es nur ein erwiesenes Beispiel dafür: ein Paar, das als die Zwillinge bekannt ist. Diese Kinder von Nachkommen haben ihre magischen Fähigkeiten mehrfach vor Wissenschaftlern demonstriert, damit diese sie untersuchen und messen konnten. Irgendwann fühlten sich die Zwillingen von den Nachkommen eingeengt und zogen fort in die Wildnis Yavauns. Seit einiger Zeit hat sie niemand mehr gesehen, aber viele sind der Überzeugung, daß diese beiden Menschen wahre visionäre Kräfte haben und zukünftige Ereignisse vorhersehen können.

Juien Gien Achtauge

Dieser Held der Eaggra ist ein geachteter Magier und trotz seines Alters noch immer sehr mächtig. Juien Gien bewegt sich langsam durch die Städte der Eaggra, wobei er zur allgemeinen Verblüffung über dem Boden schwebt. So mancher behauptet, Juien Gien könne sich ebenso uneingeschränkt über Wasser wie über Land bewegen, doch nur wenige würden es wagen, eine Demonstration dieser Fähigkeit von ihm zu verlangen. Juien Gien ist weit gereist, mit friedlichen Magiern aller Völker zusammengetroffen und hat mehr von der Geschichte Yavauns vergessen, als die meisten Shama'Li je wußten.

Gamon der Sehende

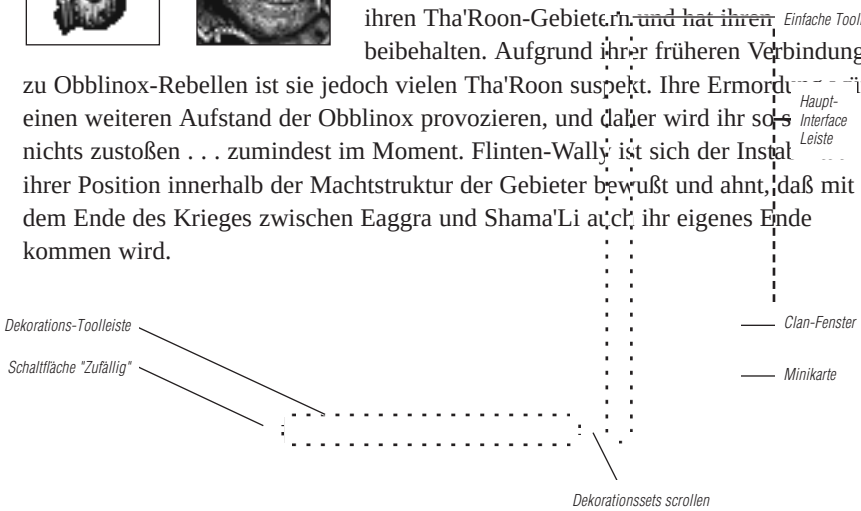
Gamon ist ein fröhlicher, beleibter Guru der Shama'Li. Seine magische Seherfähigkeit ist legendär, und selbst der einfachste Bauer betrachtet Gamon als einen beispielhaften Shama'Li. Gamon scheint ständig zu lächeln und würzt seine undurchsichtigen Ratschläge mit viel Witz, egal wie ernst das Thema sein mag. Die Ältesten der Nachkommen haben früher mit Gamon zu tun gehabt. Er scheint ihnen oftmals rätselhaft, und manchmal tötet er ihnen einfach den letzten Nerv.

Boa der Händler

Dieser opportunistische Tha'Roon reist mit seinen vielfältigen Waren von Stadt zu Stadt. Er verkauft an jeden, der zahlen kann, ganz egal, welchem Volk oder Clan er angehören mag. Boa hat ein besonderes Talent dafür, die Verzweifelten und vom Pech Verfolgten zu erkennen – wer sonst würde schon Waren von einem Tha'Roon kaufen? Seine Preise sind überzogen, aber seine Kunden versuchen selten zu handeln. Die Tha'Roon tolerieren sein Kommen und Gehen – manche vermuten insgeheim, daß Boa in Wirklichkeit ein Geheimagent ist, der nur dem Hohen Rat der Gebieter Rechenschaft gibt.

Flinten-Wally

Flinten-Wally ist ein berühmter Obblinox-Kriegsgeneral aus der Zeit, als Tha'Roon und Obblinox gegeneinander kämpften. Jetzt dient sie ihren Tha'Roon-Gebietern und hat ihren beibehalten. Aufgrund ihrer früheren Verbindungen zu Obblinox-Rebellen ist sie jedoch vielen Tha'Roon suspekt. Ihre Ermordung würde einen weiteren Aufstand der Obblinox provozieren, und daher wird ihr solange nichts zustoßen . . . zumindest im Moment. Flinten-Wally ist sich der Instabilität ihrer Position innerhalb der Machtstruktur der Gebieter bewußt und ahnt, daß mit dem Ende des Krieges zwischen Eaggra und Shama'Li auch ihr eigenes Ende kommen wird.



Ohio-Wenda

Zum Zeitpunkt der Teleportation war Wenda noch ein Baby in den Schlafquartieren eines Labortechnikers. Heute, viele Jahre später, ist sie eine übergeschnappte Fanatikerin, die allein durch die gefährlichsten Gebiete Yavauns wandert. Irgendwie hat sie es geschafft, all die Jahre in der Wildnis zu überleben, ohne sich einer Gruppe oder einem Clan anzuschließen. Mehr noch, sie betrachtet sämtliche Clans geradezu feindlich und attackiert friedliche Städtchen im Schutz der Nacht oder feuert aus der Deckung dichter Bäume auf vorbeiziehende Truppen. Die Marines, Gebieter und Nachkommen suchen Wenda als Verbrecherin, die sich des Raubs, der Brandstiftung und des Mordes schuldig gemacht haben soll.

Affen-Älteste

Es kursieren zahlreiche Geschichten über die wilden Affen, die heutzutage Yavaun durchstreifen und sowohl intellektuell als auch kybernetisch aufgewertet sind. Die interessanteste von ihnen handelt von zwei Gorillas, die einander niemals von der Seite weichen. Man sagt, diese beiden Affen hätten in den Käfigen der Tha'Roon außerordentliche Intelligenz sowie einen höheren evolutionären Status erlangt und sogar einander lieben gelernt. Manche behaupten gar, dieses Gorilla-Paar habe die Rebellion organisiert, bei der alle Affen den brutalen Gebietern entkamen. Die Shama'Li sind besonders besessen von den beiden und nennen sie die Affen-Ältesten. Shama'Li feiern das neue Bewußtsein der Gorillas, und manche suchen die Affen-Ältesten sogar in Regionen, die von wilden Affen bevölkert sind. Keiner dieser Suchenden ist jemals zurückgekehrt.

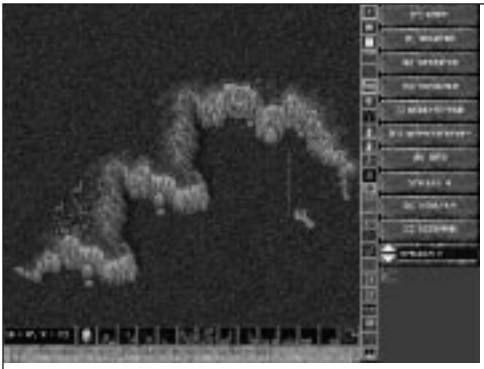
Artefaktlaster

Es gibt Gerüchte über Gerüchte über ein uraltes Menschen-Fahrzeug, das bei der Teleportation mit herübergekommen sein soll. Man bezeichnet dieses ramponierte Fahrzeug als Artefaktlaster. Die Nachkommen bringen ihm eine demütige Ehrerbietung entgegen – es könnte das einzige Überbleibsel von der Erde auf ganz Yavaun sein. Auch die Marines haben nach diesem Fahrzeug gesucht - aber nur, weil sie den Laster und mit ihm die symbolische Verbindung mit ihrer Vergangenheit zerstören wollen.

SZENARIO-EDITOR

Sie rufen den Szenario-Editor auf, indem Sie auf die Schaltfläche ganz rechts im Hauptmenü von WAR WIND II: DIE INVASION klicken. In diesem Teil des Spiels können Sie Ihre eigenen Karten erstellen, Szenarioziele festlegen und Einheiten- sowie Geländemerkmale nach Belieben plazieren. Benutzerdefinierte Szenarios können gespeichert werden und als Einzelspielerkarten oder in Multiplayer-Spielen verwendet werden. Weitere Informationen zum Spielen von benutzerdefinierten Szenarios finden Sie im Abschnitt Multiplayer-Spiel und Assistent für benutzerdefinierte Szenarios ab Seite 10.

Die Maustasten haben im Szenario-Editor die gleichen Funktionen wie im WAR WIND II: DIE INVASION-Spiel – durch Drücken der linken Maustaste wählen Sie eine Option, mit der rechten Maustaste wählen Sie die Option ab.



Haupt-Interface-Leiste

Datei

Klicken Sie auf die Datei-Schaltfläche, um ein Menü mit folgenden Schaltflächen aufzurufen.

Laden
Zum Laden und Bearbeiten einer zuvor gespeicherten Karte.

Speichern
Zum Speichern der aktuellen Karte.

Löschen
Damit löschen Sie alles auf der Karte (mit Ausnahme des Geländes, wie z.B. Land, Wasser und Klippen).

Zurück
Hiermit verlassen Sie den Szenario-Editor und kehren zum Hauptmenü zurück. Sie werden aufgefordert, Ihr Szenario zu speichern, bevor Sie es verlassen.

Neu
Über diese Schaltfläche rufen Sie eine neue, leere Karte zur Bearbeitung auf. Sie können die Größe Ihrer neuen Karte ändern, bevor Sie sie gestalten. Beachten Sie, daß Sie mit dieser Option die derzeit bearbeitete Karte verlassen, ohne zu speichern.

Karte testen
Damit können Sie Ihr selbst gestaltetes Szenario während des Bearbeitens testen. Dabei rufen Sie die Karte auf, als wäre sie ein Spielszenario, und übernehmen die Rolle von Spieler 1.

Terrain

Klicken Sie auf die *Terrain*-Schaltfläche, um aus den folgenden Kategorien bedeutende Landschaftsmerkmale auszuwählen. Die Schaltflächen *Schnee* und *Sumpf* schalten die gesamte Karte zwischen arktischem und sumpfigem Gelände um. Sie können keine Schneeflächen auf eine Sumpfkarte setzen und umgekehrt.

Wasser – Plaziert Wasserflächen auf der Karte, so daß Flüsse, Seen, Meere etc. entstehen.

Sumpf – Plaziert einfache Landflächen auf der Karte. Außerdem schalten Sie hiermit die gesamte Karte zwischen Schnee und Sumpf um.

Schnee – Plaziert arktische Flächen auf der Karte, d.h. von Schnee und Eis bedeckte Gebiete. In einem arktischen Szenario sind alle Terrainmerkmale schneebedeckt. Mit dieser Schaltfläche ändern Sie die gesamte Karte von Sumpf zu Schnee.

Klippen – Plaziert Klippenflächen. Über diese Schaltfläche können Sie aus einer Vielzahl von Klippenquadraten auswählen, die es Ihnen ermöglichen, Klippenwände in jede beliebige Richtung verlaufen zu lassen. Korrekt Seite an Seite plazierte Klippenquadrate ergeben auf der Karte ein nahtloses Ganzes und bilden Canyons, Hochebenen und natürliche Höhenunterschiede im Gelände.

Dekoration – Mit Hilfe dieser Schaltfläche können Sie aus einer Reihe großer, einzigartiger Quadrate wählen. Wasserfälle, große Abschnitte uralter Ruinen und Bauernhäuser stehen Ihnen hier zur Verfügung. Um die Auswahl zu erweitern, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Pfeil ganz rechts in der Reihe.

Einheiten

Klicken Sie auf die *Einheiten*-Schaltfläche, um ein Menü mit den vier Völkern, *Wesen, Helden* und *Bevölkerung* aufzurufen. Durch die Auswahl einer dieser Optionen rufen Sie eine Liste spezifischer Einheiten auf. Wenn Sie eine Einheit wählen, können Sie eine beliebige Anzahl davon auf der Karte plazieren, indem Sie mit der linken Maustaste auf verschiedene Punkte der Karte klicken. Überlegen Sie sich gut, wie Sie Helden und Bevölkerung einsetzen. Helden eignen sich am besten für spezielle Szenarios, während Bevölkerung in Szenarios nützlich ist, in denen man mit einer begrenzten Anzahl an Truppen anfängt. Weitere Informationen zu spezifischen Einheiten finden Sie im Abschnitt Wesen auf Seite 119, im Abschnitt zu den Helden auf Seite 125 und im Abschnitt zu clan-spezifischen Einheiten und Fahrzeugen auf Seite 46.

Gebäude

Klicken Sie auf die *Gebäude*-Schaltfläche, um unter den vier Völkern sowie speziellen Gebäuden auswählen zu können. Gebäude werden genauso auf der Karte plaziert wie Einheiten. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen, um eine Liste spezifischer Gebäude aufzurufen, wählen Sie eins, und klicken Sie dann auf einen Punkt auf der Karte, um das Gebäude dort zu plazieren. Spezielle Gebäude sind clan-unabhängig und sorgen einfach für mehr Atmosphäre auf einer Szenariokarte. Weitere Informationen zu spezifischen Gebäuden und ihren Funktionen finden Sie im Abschnitt Gebäude und Konstruktionen ab Seite 98.

Gegenstände

Klicken Sie auf die *Gegenstände*-Schaltfläche, um ein Menü mit den Objekten im Spiel aufzurufen. Plazieren Sie einen beliebigen Gegenstand auf der Karte, indem Sie auf seinen Namen und dann auf einen Punkt auf der Karte klicken. *Ressourcen-Bündel, Butaniumtank* und *Nachschub-Bündel* stellen Ressourcen dar, die zu einem Stadtzentrum zurückgebracht werden können. *Suchobjekte* werden in Standard-Spielszenarios eingesetzt, können jedoch auch in Ihren eigenen Szenarios verwendet werden, wenn Sie wollen. Die Eigenschaften jedes Gegenstandes werden im Abschnitt Gegenstände und ihre Verwendung auf Seite 147 erläutert.

Verschiedenes

Klicken Sie auf die Schaltfläche *Verschiedenes,* um diverse Objekte wie Minen, Brücken, Mauern etc. zu plazieren. Eine vollständige Liste und Beschreibung dieser Objekte finden Sie unter Sonstige Bauwerke auf Seite 113.

Info

Klicken Sie auf die *Info*-Schaltfläche, um Informationen über bereits plazierte Merkmale auf der Karte zu bearbeiten. Sie können auf eine Einheit, ein Gebäude oder Fahrzeug klicken, und es erscheint ein Textfenster. Sie können die Trefferpunkte eines gewählten Bauwerks modifizieren. Durch Klicken auf ein Fahrzeug haben Sie die Möglichkeit, seine Trefferpunkte und seinen Namen zu ändern.

Einheiten über *Info* abzuändern, ist etwas komplizierter. Sie können Namen, Startinventar, Haltung, Zauberstufe, kybernetische Verbesserungen, Treffer- und Manapunkte einer Einheit ändern. Außerdem bestimmen Sie, welchem Clan die Einheit angehört. Einheiten unter *Kein Clan* können unter der Kontrolle eines bestimmten Spielers stehen oder in die Kategorien *Anzuwerben, Retten* oder *Bevölkerung* fallen. *Anzuwerbende* Einheiten können ganz normal angeworben werden, oder man kann sie überzeugen, sich einem Spieler anzuschließen, wobei diesem weniger Kosten entstehen. *Gerettete* Einheiten schließen sich den Truppen eines Spielers automatisch an, wenn dessen Einheiten nah genug an sie herankommen. Einheiten unter *Kein Clan* greifen alle Clans an und können nicht angeworben oder davon überzeugt werden, sich Ihren Truppen anzuschließen. *Bevölkerung* wird zu Einheiten unterschiedlicher Stufen, wenn man sie anwirbt oder überzeugt, sich anzuschließen.

Schließlich können Sie Spezialeinheiten auf der Karte so modifizieren, daß sie Informanten oder Händler werden. Sehen Sie im *Info*-Feld nach, und geben Sie rechts eine Textnachricht ein. Wenn Sie auf eine Informanten-Einheit treffen, gibt sie dem Spieler die jeweiligen Informationen. Eine Händler-Einheit, die Ihren Weg kreuzt, tauscht Gegenstände gegen Ressourcen.

Spieler

Mit dieser Schaltfläche wählen Sie Gruppen von Einheiten und ändern ihre Haltung und Spielersteuerung. Sie können einen Kasten um mehrere Einheiten ziehen, nachdem Sie auf die Schaltfläche *Spieler #* geklickt haben. Daraufhin erscheint ein Fenster, in dem Sie die Haltung der Einheiten ändern und bestimmen können, welcher Spieler sie steuert. Wenn Sie die ursprünglichen Haltungen beibehalten, aber alle gewählten Einheiten unter die Kontrolle eines bestimmten Spielers stellen wollen, lassen Sie als Einstellung für die Haltung "Verschiedene" stehen, und wählen Sie den steuernden Spieler.

Löschen

Klicken Sie auf die Schaltfläche *Löschen*, um den Löschmodus zu aktivieren. Sie können einzelne Merkmale auswählen, die gelöscht werden sollen, oder die linke Maustaste drücken und durch Ziehen mehrere zu entfernende Merkmale markieren. Mit dieser Schaltfläche kann jedoch kein Terrain wie Wasser oder Klippen gelöscht werden. Dazu müssen Sie Sumpf-/Landquadrate wählen, um unerwünschte Flächen zu ersetzen.

Mit dieser Schaltfläche rufen Sie ein Untermenü mit folgenden Optionen auf.

Ressourcen
Über diese Schaltfläche öffnen Sie das Menü Szenario-Eigenschaften, in dem Sie bestimmte Ausgangsbedingungen für jeden Clan festlegen können. Hier finden Sie sechs Optionen, mit jeweils einem eigenen Fenster. Klicken Sie auf den Namen einer Option, um das Fenster aufzurufen.

Spieler: Zunächst sollten Sie entscheiden, welche Spieler aktiv sind und welche von Menschen bzw. vom Computer gesteuert werden. Eine Reihe von Eingabefeldern für bis zu vier Spieler legt die folgenden Informationen fest. Klicken Sie auf die Pfeile, um ein Menü aufzurufen, aus dem Sie Ihre Auswahl treffen können.

- *Geschlossen:* Dieses Feld steht nicht zur Verfügung.
- *Mensch:* Die Spielfigur wird von einem Menschen gesteuert.
- *Computer:* Diese Spielfigur ist computergesteuert.
- *Beliebig:* Die Spielfigur kann von einem Menschen oder vom Computer gesteuert werden. In einem Netzwerkspiel können die Teilnehmer dadurch zwischen den verfügbaren Clans wählen, und alle übrigen werden vom Computer übernommen.

Sie können die *Spielart* ändern, indem Sie eine der Optionen im Pull-Down-Menü wählen. Eine Beschreibung der verschiedenen Optionen finden Sie im Abschnitt Spielart auf Seite 11.

Sie können die *Siegesbedingungen* Ihrer selbst gestalteten Szenarios ändern, indem Sie eine der Optionen im Pull-Down-Menü wählen.

- *Oberhäupter vernichten:* Finden und eliminieren Sie die Oberhäupter gegnerischer Truppen.
- *Alle Einheiten vernichten:* Finden und eliminieren Sie alle gegnerischen Einheiten.
- *Spieler Eins erreicht Endmarkierung:* Spieler 1 erreicht einen bestimmten Zielpunkt auf der Karte.

KI: In der Spalte "Haltung" können Sie dem Clan eines Spielers eine der KI-Haltungen im Pull-Down-Menü als Standard zuweisen.

Durch eine Änderung des *Produktionsfokus* für einen Computerspieler legen Sie folgende Vorgaben für die Erstellung von Einheiten fest:

- *Ausgeglichen:* Der Gegner bildet Krieger, getarnte Einheiten und magische Einheiten zu gleichen Teilen aus.
- *Krieger:* Der Gegner konzentriert sich auf die optimale Ausbildung von Kriegern.
- *Tarnung:* Der Gegner konzentriert sich auf die optimale Ausbildung von Einheiten mit hohen Tarnwerten.
- *Magie:* Der Gegner konzentriert sich auf die optimale Ausbildung von Einheiten mit Zauberkraft.

Nahrung, Ressourcen, Einfluß und Butanium zu Beginn: Ein Eingabefeld für jeden Spieler erlaubt Ihnen, die Ausgangsmenge an Gütern, Nachschub, Ressourcen, Einfluß und Butanium für den jeweiligen Spieler festzulegen.

Beschränkungen
Mit Hilfe dieser Schaltfläche können Sie die Beschränkungen für jeden Clan im Szenario festlegen. Wenn Sie ein Feld mit einem Häkchen versehen, kann der Clan diese Einheit bzw. dieses Gebäude nicht bekommen, so daß weitere Ausbildung und Konstruktion gemäß der Übersichten hinten in diesem Handbuch zusätzlich begrenzt werden. Beispiel: Wenn Sie die Kämpen-Einheit der D.U.N. einschränken, kann es auch keine Ritter und Turm-Boncas geben.

Startmarkierung
Damit können Sie für jeden Clan im Spiel einen Ausgangspunkt auf die Karte setzen.

Endmarkierung
Damit können Sie einen Zielpunkt auf die Karte setzen, was erforderlich ist, wenn Ihre Siegesbedingungen einen solchen vorsehen.

Kartentitel
Auf diesem Bildschirm können Sie Ihrer Karte einen Namen geben und eine kurze Beschreibung Ihres selbst gestalteten Szenarios eintippen.

Clan-Fenster

Diese Einstellung erlaubt Ihnen, die Clan-Zugehörigkeit neuer Einheiten zu bestimmen, wenn Sie sie auf der Karte plazieren. Klicken Sie auf die Pfeile nach oben und unten, um zu entscheiden, welchem Spieler Sie die neuen Einheiten zuweisen wollen, bzw. ob sie *anzuwerben,* zu *retten* oder *Bevölkerung* sein sollen (siehe Beschreibung im Abschnitt Info oben). Sie können auch alle Einheiten in die Kategorie *Kein Clan* stecken, so daß sie alle Clans angreifen.

Nachdem Sie eine Einheit auf der Karte plaziert haben, können Sie die *Info-* Schaltfläche benutzen, um die Einheit zu wählen und ihre Clan-Zugehörigkeit zu ändern. Mit Hilfe der Schaltfläche *Spieler #* können Sie die Zugehörigkeit mehrerer Einheiten gleichzeitig bestimmen.

Minikarte

Die Minikarte im Szenario-Editor funktioniert genauso wie im normalen Spiel. Es handelt sich dabei um eine verkleinerte grafische Darstellung des Spielbereichs im Szenario. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Teil der Minikarte, und dieser Bereich erscheint auf dem Spielbildschirm (kann jedoch durch Kriegsnebel verhüllt sein).

Textleiste

Die Textleiste unten auf dem Bildschirm gibt Ihnen kurze Beschreibungen, wenn Sie Dinge auswählen, um sie auf der Karte zu plazieren.

Einfache Toolleiste

Diese Schaltflächen geben Ihnen die Möglichkeit, auf einfache, effektive Art und Weise eine phantastische Karte zu erstellen. Verschiedene Pinselgrößen erlauben es Ihnen, große Flächen schnell auszufüllen und später mit Details auszustatten. All die verschiedenen Quadrate auf dieser Toolleiste fügen sich zusammen, wenn sie plaziert werden. Mit anderen Worten, wenn Sie Wasserquadrate in einer gewellten Linie plazieren, formt der Editor aus den einzelnen Quadraten einen langen Fluß mit einem kontinuierlich verlaufenden, natürlich aussehenden Ufer. Dieses Zusammenfügen ist jedoch nicht immer perfekt. So meinen Sie vielleicht, daß zwei Felswände verbunden werden sollten, aber der Editor hat da andere Vorstellungen. Benutzen Sie spezifische, sorgfältig plazierte Quadrate, um Ihr Terrain perfekt zu gestalten.

Feiner Pinsel

Das kleinste Tool, um das Terrain mit einzelnen Bäumen, schmalen Wasserläufen etc. zu versehen. Es ist nicht gerade praktisch, den feinen Pinsel für die gesamte Karte zu benutzen, er kann Ihnen jedoch dabei helfen, kleinere Geländemerkmale zu verteilen, indem Sie ihn vorwärts und zurück ziehen. Außerdem können Sie den feinen Pinsel dazu verwenden, die Ränder von Gebieten abzuändern, die Sie mit größeren Pinseln gestaltet haben und die zackig oder unnatürlich aussehen.

Mittlerer Pinsel

Dieses Tool ist ein Kompromiß zwischen dem kleinen und dem breiten Pinsel. Für detaillierte Arbeiten kann er zu groß sein, und zur Abdeckung der Karte mit wenigen Strichen ist er zu klein. Finden Sie selbst heraus, welcher Pinsel für Ihre Karte am geeignetsten ist.

Breiter Pinsel

Damit können Sie Ihre Karte mit großen Blöcken eines gewählten Terrains füllen. Die gesamte Fläche wird schnell abgedeckt; eine solche Karte kann jedoch relativ grob wirken. Dies eignet sich für den Anfang, um die Grundform der landschaftlichen Gegebenheiten festzulegen. Danach können Sie die Ränder des grob definierten Terrains mit feineren Pinseln und Dekorationen verfeinern und Ihren Karten so ein natürlicheres Aussehen geben.

Wasserquadrate

Diese Quadrate können dazu verwendet werden, die dunklen, ungesund wirkenden Wasserflächen von Yavaun, komplett mit grob definiertem Ufer, zu plazieren. Wenn Sie Ihre eigenen Szenarios erstellen, sollten Sie darauf achten, nicht zu viele Wasserquadrate zu benutzen. Sonst könnte sich das Szenarioziel als unerreichbar erweisen.

Landquadrate

Diese Quadrate, auch Sumpfquadrate genannt, stellen das grundlegende flache Land dar, mit dem jede neue Karte gefüllt wird. Setzen Sie Landquadrate ein, um unerwünschte Geländemerkmale, wie z.B. Wasser und Klippen, zu ersetzen.

Klippenquadrate

Klippen sind unverzichtbar für ein interessantes Terrain- und Szenario-Design. Damit können Sie natürliche Höhenunterschiede und Hindernisse schaffen, die Truppenbewegungen in potentiellen Konfliktzonen einschränken. Sie können Hochebenen und Talsenken erstellen, die nur für Flugeinheiten erreichbar sind. Sie können schmale Canyons mit Klippen auf beiden Seiten und gegnerischen Einheiten auf der Höhe plazieren, die alle Passierenden aus dem Hinterhalt angreifen. Die *Klippen*-Schaltfläche auf der einfachen Toolleiste kann jedoch keine Gedanken lesen. Daher fügt sie Klippenabschnitte zusammen, wie es ihr paßt. Wenn Ihnen also ein besonderes Design vorschwebt, sollte die Klippen-Schaltfläche auf der einfachen Toolleiste gemeinsam mit der *Klippen*-Schaltfläche unter *Terrain* auf dem Haupt-Interface verwendet werden. Hier können Sie spezifische Klippenquadrate wählen, um das Gelände ganz nach Ihren Vorstellungen zu formen. Bitte beachten: Pinselgrößen haben keine Auswirkung auf Klippenquadrate.

Dekorationen

Viele kleinere Dekorationen stehen Ihnen im Szenario-Editor zur Verfügung. Verwenden Sie einfach die Dekorations-Toolleiste unten auf dem Bildschirm. Diese Quadrate bieten besondere visuelle Reize sowie Schauplätze — Ruinenquadrate können beispielsweise dazu genutzt werden, einen ganz bestimmten Ort zu gestalten. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Dekoration* auf der rechten Seite, um die verfügbaren Sets von Quadraten auf der Dekorations-Toolleiste zu ändern. Es erscheint ein großes Fenster mit allen möglichen Dekorationen. Im oberen Teil sehen

Sie alle möglichen Dekorationen und in den drei Reihen unten die Quadrate auf der Dekorations-Toolleiste. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Quadrate der Toolleiste und dann auf eines der Quadrate oben, um die verfügbaren Dekorationen für die Gestaltung Ihrer Karte festzulegen.

Um Ihren Einsatz von Dekorationen zu optimieren, sollten Sie Ihre Quadrate in den unteren Zeilen nach Kategorien anordnen. Plazieren Sie beispielsweise Ruinenteile beieinander. Dadurch erhalten Sie nicht nur klar definierte Sets auf der Dekorations-Toolleiste, sondern gewährleisten auch für eine größere Effizienz des Tools für zufällig plazierte Dekorationen. Beachten Sie bitte, daß die Zeilen in diesem Fenster sechzehn Quadrate lang sind, während die Dekorations-Toolleiste nur eine Reihe von zwölf Quadraten faßt, und plazieren Sie Ihre Sets in Zwölfergruppen. Weitere Informationen zu Dekorationen und der Dekorations-Toolleiste finden Sie unten.

Baum 1

Mit Hilfe dieser Schaltfläche können Sie Nadelbäume in den feuchten Boden Yavauns setzen. Diese stellen die häufigste Baumart auf der Oberfläche des Planeten dar. Sie eignen sich zum Abbau und erbringen eine kleine Menge Ressourcen. Außerdem behindern diese Bäume Fortbewegung und Sicht.

Baum 2

Über diese Schaltfläche plazieren Sie eine Art Palme mit breiten, farbigen Blättern. Diese Bäume eignen sich zum Abbau und erbringen eine mittlere Menge Ressourcen. Außerdem behindern sie Fortbewegung und Sicht.

Baum 3

Mit Hilfe dieser Schaltfläche plazieren Sie einen dicken, kaktusartigen Baum auf der Karte. Diese Bäume sind seltener und erbringen beim Abbau eine große Menge Ressourcen. Auch sie behindern Fortbewegung und Sicht.

Felsen

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um unpassierbare felsige Flächen im Gelände von Yavaun zu verteilen.

Baumstümpfe

Baumstumpf-Quadrate bezeichnen Flächen, die früher bewaldet waren und jetzt abgerodet sind. Das gibt dem Land eine Atmosphäre der Nutzung durch die ortsansässige Bevölkerung.

Wasserpflanzen

Seerosen, Blumen und wilde Vegetation können eingesetzt werden, um idyllische Buchten und Flüsse anzulegen.

Kies

Mit dieser Schaltfläche plazieren Sie Quadrate voller Gesteinsbrocken und Kiesel. Dieses Gelände ist passierbar, verlangsamt jedoch die meisten Einheiten.

Busch 1

Diese Schaltfläche erlaubt Ihnen, breite Pflanzen mit sternförmig angeordneten Blättern im Gelände zu plazieren. Diese Art Gebüsch schränkt zwar nicht Ihre Sicht ein, kann jedoch Truppenbewegungen behindern.

Busch 2

Mit dieser Schaltfläche plazieren Sie runde Laubbüsche im Gelände. Diese Art Gebüsch schränkt zwar nicht Ihre Sicht ein, kann jedoch Truppenbewegungen behindern.

Busch 3

Über diese Schaltfläche setzen Sie große, rotbraune Farne auf die Karte. Diese Art Gebüsch schränkt zwar nicht Ihre Sicht ein, kann jedoch Truppenbewegungen behindern.

Trampelpfad

Sie können Trampelpfade verwenden, um vielbereiste Abschnitte des Terrains zu markieren, Wege durch einfach Dörfer anzulegen oder die Wanderrouten von Tieren durch die Wildnis aufzuzeigen.

Straße 1

Dies ist ein Kiesweg, wie ihn die Menschen anlegen. Den meisten Einheiten erleichtert er die Fortbewegung. Sie können diese Straße in städtischen Gebieten oder auf vielbenutzten Handelsrouten bauen, die von Menschen benutzt und kontrolliert werden.

Straße 2

Dies ist eine gepflasterte Straße von der Art, die yavaunische Völker bauen. Solche Straßen findet man in großen Ansiedlungen zwischen großen Bauwerken unter yavaunischer Kontrolle.

Ruinenmauer

Plazieren Sie Ruinenmauern, um die Stätten alter, heiliger Bauwerke abzugrenzen. Setzen Sie große Terraindekorationen und kleinere Dekorationsquadrate ein, um die Atmosphäre einer historischen Stätte zu verstärken.

Offensiv-Mauern/Elektrozaun

Bei bestehenden Siedlungen gibt es unter Umständen bereits Verteidigungslinien, wie z.B. Elektrozäune. Plazieren Sie diese strategisch um eine Ansiedlung.

Defensiv-Mauern/Barriere

Defensiv-Mauern können strategische Positionen oder ganze Städte umgeben. Plazieren Sie sie nach Belieben um den etablierten Aufenthaltsort eines Clans.

Toggle Dekorations-Toolleiste

Mit Hilfe dieser Schaltfläche schalten Sie die Dekorations-Toolleiste ein und aus, so daß Sie entweder mehr Spielgebiet einsehen oder auf detaillierte kleine Sets von Quadraten zugreifen können.

Dekorations-Toolleiste

Die Dekorations-Toolleiste enthält zahlreiche kleine, atmosphärische Quadrate, die Sie für das Terrain Ihres Szenarios nutzen können. Diese Quadrate können Sie aus dem größeren Set von Quadraten auswählen, indem Sie auf die Schaltfläche *Dekorationen* auf der einfachen Toolleiste klicken. 48 Quadrate in Zwölfer-Sets stehen Ihnen auf der Dekorations-Toolleiste zur Verfügung – mit dem Rundpfeil auf der rechten Seite scrollen Sie durch die verfügbaren Sets. Dekorationsteile können unten auf dem Bildschirm ausgewählt und einzeln oder per Zufall auf der Karte plaziert werden.

Um Quadrate nach dem Zufallsprinzip zu plazieren, klicken Sie auf die Schaltfläche *Willkürliche Plazierung* links auf der Leiste. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf die Karte klicken, wird ein Quadrat aus dem aktuellen Set willkürlich ausgewählt und plaziert. Wenn Sie die Maustaste gedrückt halten und den Cursor auf dem Bildschirm hin und her ziehen, können Sie ein Gebiet rasch mit unterschiedlichen atmosphärischen Stücken füllen. Aus diesem Grund sollten Sie sich die Zeit nehmen, Ihre Sets mit Hilfe der Schaltfläche *Dekorationen* sorgfältig zusammenzustellen. Wenn Sie vier Sets aus je zwölf häufig eingesetzten Quadraten anlegen, können Sie durch Willkürliche Plazierung ähnliche landschaftliche Merkmale über ein Terrain verteilen. Sets mit völlig verschiedenen Quadraten können zu einer unnatürlich aussehenden Karte führen, wenn Sie die Willkürliche Plazierung auf der Dekorations-Toolleiste verwenden.

Einheitenstatistiken

NAME	VERWENDETE RESSOURCEN	LEBENS-PUNKTE	BEWEGUNGS-SET	GESCHW.	FEUER-RATE	REAKTIONS-ZEIT	ANGRIFFS-ART	NAHKAMPF-SCHADEN	TREFFER-FAKTOR	TREFFER-REICHW.	SICHT	PANZ.	TRAG.	FÄHIG-KEITEN

Besonderer Hinweis: So legen Sie einen Wasserfall an

Wasserfälle sind nicht ganz leicht zu plazieren, aber es lohnt sich! Plazieren Sie zunächst zwei Wasserabschnitte auf der Karte, und lassen Sie ein kleines Stückchen Land dazwischen frei. Das Hauptquadrat für den Wasserfall, das Sie im *Dekorations*-Set finden, müßte so in den Landabschnitt passen, daß oben und unten ein schmaler Landstreifen übrigbleibt. Setzen Sie nun die zwei Mündungsquadrate ein, die Sie ebenfalls im *Dekorations*-Set finden – eins über dem Wasserfall und das andere darunter. Wenn sie korrekt plaziert wurden, sollten die Mündungen eine nahtlose Verbindung zwischen Ufer und Wasserfall bilden. Wenn Sie das Wasserfall-Quadrat mit Seitenklippen verwenden, können Sie das Terrain mit weiteren Quadraten aus dem *Klippen*-Set vervollständigen. Erweitern Sie die Klippen einfach zu beiden Seiten, ohne die Wasserabschnitte über und unter dem Wasserfall dadurch zu verändern.

Sie können das Wasser Ihres Wasserfalls sogar durch eine Animation beleben, indem Sie das kleine *Dekorations*-Set unten auf dem Bildschirm verwenden. Vier dieser Quadrate wirken wie fließendes Wasser. Plazieren Sie sie direkt über dem Wasserfall-Quadrat, zwei oben am Wasserfall, zwei unten. Wenn Sie das Spiel später spielen, können Sie ein beeindruckendes, dynamisches Terrainmerkmal bestaunen.

Ein paar Tips zur Verwendung des Szenario-Editors

Im folgenden finden Sie ein paar Methoden und Vorschläge zur Gestaltung eigener Szenarien.

Schritt 1 - Zweck

Als erstes müssen Sie den Zweck Ihres Szenarios bestimmen. Soll es ein Einzelspieler- oder Multiplayer-Szenario sein? Auf wie viele Spieler soll die Karte zugeschnitten werden? Welche Spielart wollen Sie wählen? All diese Entscheidungen treffen Sie im Menü *Szenario*-Eigenschaften, auf das Sie über die Schaltfläche *Ressourcen* im *Szenario*-Untermenü (siehe oben) zugreifen. Im Idealfall sollte sich die Karte aus ihrem Zweck ergeben. Ein *Hasenjagd*-Szenario sollte beispielsweise mit dem Gedanken an Fortbewegung im Hinterkopf gestaltet werden und jede Menge Möglichkeiten für einen Hinterhalt bieten. Bei einem *Massenschlägerei*-Szenario für vier Teilnehmer dagegen würde jedem Spieler eine Ecke der Karte zugewiesen, wobei die Mitte für Gefechte offen bliebe. Sobald Sie eine klare Vorstellung vom Zweck Ihrer Karte haben und die Einstellungen im Menü Szenario-Eigenschaften entsprechend geändert wurden, ist der Zeitpunkt gekommen, sich der Karte zuzuwenden.

Schritt 2 – Von groben zu feinen Strichen

Plazieren Sie mit Hilfe der Karten-Tools allgemeine Terrainflächen. Beginnen Sie mit Land, Wasser und Klippen. Gehen Sie dann zur einfachen Toolleiste, und plazieren Sie ganz nach Wunsch verschiedene Objekte. Dazu fangen Sie am besten mit dem breiten Pinsel auf der einfachen Toolleiste an und gehen dann zu feinen Pinseln über, um die Ränder grob definierter Gebiete detaillierter zu gestalten. Denken Sie daran, genügend Bäume und Butanium zu plazieren, wenn das Szenario Ressourcenabbau erfordert. Nachdem Sie die Hauptmerkmale der Karte definiert haben, sollten Sie kleinere Dekorationen auswählen, um eine Atmosphäre zu schaffen, die Ihrem Szenario entspricht.

Schritt 3 – Die Spieler

Inzwischen sollten Sie ein gutes Gefühl dafür haben, welche Spieler in Ihrem Szenario aktiv sind und von wo sie beginnen sollten. Es steht Ihnen frei, bereits festgelegte Kartenmerkmale abzuändern, während Sie das Szenario bevölkern. Benutzen Sie das Fenster *Spieler #*, um die Bündniszugehörigkeit von Einheiten bei der Plazierung zu bestimmen, oder ändern Sie die Zugehörigkeit bereits auf der Karte vorhandener Einheiten mit Hilfe der Schaltfläche *Spieler #* oder *Info*. Verzieren Sie das Szenario ganz nach Ihrem Geschmack mit weiteren Objekten: Gegenständen, Verteidigungsanlagen, Gebäuden und Wesen. Der Inhalt der Karte ist in keiner Weise beschränkt. Sie sollten

NAME	VERWENDETE RESSOURCEN	LEBENS-PUNKTE	BEWEGUNGS-SET	GESCHW.	FEUER-RATE	REAKTIONS-ZEIT	ANGRIFFS-ART	NAHKAMPF-SCHADEN	TREFFER-FAKTOR	TREFFER-REICHW.	SICHT	PANZ.	TRAG.	FÄHIG-KEITEN

jedoch reichlich Platz für Spielerbewegungen und Bauvorhaben lassen. Wenn Sie mit Ihrer Karte fertig sind, wählen Sie die Schaltfläche *Karte testen* im Untermenü *Szenario.* um sie auszuprobieren, oder rufen Sie den Assistenten für Multiplayer- und benutzerdefinierte Szenarios auf (siehe Seite 10).

LISTEN UND STATISTIKEN

Legende zur Tabelle “Einheitenstatistiken"

Ressourcen:

N . . . . . .Nachschub
B . . . . . .Butanium

Bewegungssets:

UB . . . . . .Unbeweglich
GL . . . . . .Gelände
US . . . . . .Unbeschränkt
ST . . . . . .Straßen
N . . . . . .Normal

Geschwindigkeit:

S . . . . . .Schnell
MS . . . . . .Mittel/Schnell
M . . . . . .Mittel

NAME	VERWENDETE RESSOURCEN	LEBENS-PUNKTE	BEWEGUNGS-SET	GESCHW.	FEUER-RATE	REAKTIONS-ZEIT	ANGRIFFS-ART	NAHKAMPF-SCHADEN	TREFFER-FAKTOR	TREFFER-REICHW.	SICHT	PANZ.	TRAG.	FÄHIG-KEITEN

ML . . . . . .Mittel/Langsam
EL . . . . . .Extrem langsam

Feuerrate:

S . . . . . .Schnell, kurze Pause zwischen Schüssen
M . . . . . .Mittel, durchschnittliche Pause zwischen Schüssen
L . . . . . .Lange Pause zwischen Schüssen
ÄL . . . . . .Äußerst lange Pause zwischen Schüssen

Reaktionszeit:

ÄS . . . . . .Fast keine Verzögerung zw. Befehl und Ausführung
S . . . . . .Geringe Verzögerung zw. Befehl und Ausführung
L . . . . . .Verzögerung zw. Befehl und Ausführung
ÄL . . . . . .Längere Verzögerung zw. Befehl und Ausführung

Trefferfaktor:

Minus . . . . . .Jeder Schuß hat -15% Trefferwahrscheinlichkeit
Durch. . . . . .Keine zusätzlichen Faktoren
Auto . . . . . .Jeder Schuß ein Treffer

Besondere Fähigkeiten

** . . . . . .Potential einer Einheit nach Änderungen (Informationen hier)*
*** . . . . . .Einheit flieht und greift nur an, wenn Fluchtweg abgeschnitten*
@ . . . . . .Einheit greift an und flieht
A . . . . . .Automatisierte Einheit
B (#) . . . . . .Einheit kann auf dieser Fähigkeitsstufe bauen und arbeiten, z.B. Dinge reparieren und Ressourcen abbauen
C (#) . . . . . .Einheit hat diese Konstruktionsfähigkeitsstufe

E2 .....E1 und Einheit kann aktivierte Mine oder Bombe entdecken

E3 .....E1, E2 und Einheit kann Tretmine entdecken

F .....Einheit kann fliegen

G .....Einheit erscheint als Gruppe von Einheiten

K .....Einheit explodiert, wenn sie stirbt.

H(#) .....Einheit kann Tiere auf angegebener Fähigkeitsstufe zähmen

L .....Einheit hat Oberhauptstatus

M(#)(#) .....Einheit hat Zauberfähigkeit der angegebenen Stufe und Punkte in Höhe der zweiten Zahl.

O1 ..... KRIEGSLIEDFÄHIGKEIT DES OBERHAUPTS

O2 .....Oberhaupt mit Zauber-/Inspirationsliederfähigkeit

O3 .....Oberhaupt hat Reiseliedfähigkeit

O4 .....Oberhaupt hat Arbeitsliedfähigkeit

P(#) .....Einheit hat Überzeugungskraft der angegebenen Stufe

Q .....Einheit macht ein Geräusch, wenn eine andere Einheit in Sichtweite kommt, unabhängig von der Tarnstufe der anderen Einheit

S1 .....Einheit ist auf autom. Karten des Gegners maskiert (auch bei S3, S4 und S5 mit Morph)

S2 .....Einheit ist als Bevölkerungsmitglied verkleidet

S3 .....Einheit ist bei 20% Durchsichtigkeit versteckt (blinkt regelmäßig in normaler Sicht auf)

S4 .....Einheit ist für Gegner unsichtbar (blinkt regelmäßig auf)

S5 .....Einheit kann in einen Fels, Baum oder etwas ähnliches verstecken (blinkt regelmäßig in normaler Sicht auf)

U .....Einheit hat Bombenlegefähigkeit

V (#) .....Einheit kann andere Einheiten (Größe 3 oder kleiner) transportieren; Menge je nach angegebener Zahl

W .....Einheit kann sich nur über Wasser bewegen

W(#) .....Einheit kann sich über Wasser und Land bewegen

X(#) .....Einheit verwendet Mana; Menge hängt von der angegebenen Zahl Manapunkten

Y .....Langstreckenwaffe hat nur eine Sicht.

Einheit bewegt sich zum Feuern in Reichweite.

B.O.N.				
Eaggra				
Ur-Schöpfer	*(1 N)*	*100*	*GL*	*MS*

Gegenstände und ihre Verwendung

Butanium-Kanister: Fügt dem Gesamtvorrat Ihres Clans an Butanium eine variable Menge hinzu, wenn Sie ihn zu Ihrem Stadtzentrum bringen.

Butaniumtank: Fügt dem Gesamtvorrat Ihres Clans an Butanium eine variable Menge hinzu, wenn Sie ihn zu Ihrem Stadtzentrum bringen.

(Lila) Chemiebombe: Beschädigt jede Einheit in einem Wirkungsbereich von drei mal drei um 10-100 Schadenspunkte.

(Blau) Kryo-Bombe: Beschädigt jede Einheit in einem Wirkungsbereich von drei mal drei um 2-10 Schadenspunkte. Friert außerdem alle Einheiten im Explosionsbereich doppelt so lange ein wie ein Gefrierstrahl.

(Grün) Entlaubungsbombe: Beschädigt alle Farmen und Gärten um 5-30 Schadenspunkte und alle Eaggra um 2-10 Giftschadenspunkte. Wirkungsbereich: 4 mal 4. Eliminiert außerdem alle Bäume, Büsche und Baumstümpfe im Explosionsradius.

Nebelgerät: Dieses Gerät hüllt zehn Quadrate in jeder Richtung auf allen Minikarten in Dunkelheit. Diese Dunkelheit sieht ähnlich aus wie unerkundete Gebiete und bleibt so, bis der verdunkelte Bereich erkundet wird.

Medikit: Heilt die Anwendereinheit um 10-40 Lebenspunkte. Kann dreimal verwendet werden.